HECHO CON

PIXELS

06

MARCIANOS CASI 3D

KECKO CON

PIXELS

© Joan Hoof | Zaxxon Reimagined | ArtStation

Zaxxon, de SEGA, fue uno de los matamarcianos más influyentes de principios de los años 80.

Todo es cuestión de perspectiva

por **José Luis Sanz**
Director de **Pixels**

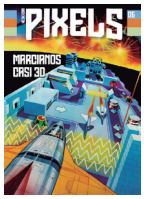
Hay pocos juegos con un poder tan profundo para transformar una industria como fue el caso de **Zaxxon**, de la siempre recordada **SEGA**. Volvemos a detenernos en uno de sus clásicos de las recreativas porque, de alguna manera, marcó un camino que todavía hoy siguen recorriendo infinidad de estudios en todo el mundo.

Aquella perspectiva isométrica icónica nos mostró un mundo que era imposible de imaginar en medio de tanto **Galaxian**, **Galaga**, **Phoenix** o **Space Invaders**. De repente la acción se transformaba porque entraba en escena esa tercera dimensión que nadie había imaginado antes con experimentar. Y de ahí el auténtico valor del terremoto ocurrido en 1982 en los salones recreativos y que tuvo sus posteriores réplicas en los microordenadores y consolas de la época.

En este número, además, os contamos que **PIXELS va a cambiar de casa**. Que tras seis números vendidos por Gamepress pasaremos a distribuir la revista en **una tienda propia** donde tendréis que suscribiros a partir de ahora o encargar números atrasados. Antes de nada disculpad las molestias de tener que andar con gestiones extra pero una vez que lo hayáis hecho, seguiréis recibiendo **PIXELS** como hasta ahora, puntualmente cada cinco semanas.

¡Gracias por seguir apoyando este proyecto!

SUMARIO



Nº6_Zaxxon_altura

Este número de **PIXELS** viene con mucha perspectiva, la misma que **Zaxxon** impuso en 1982 al mundo de los videojuegos, con un éxito de **SEGA** que todavía hoy resuena.

¡Siempre **RETRO**!

Otras secciones

03	Bienvenidos a **PIXELS**
24 36 46	Ajuste de cuentas
52 64 70	Me robó el corazón
54	Aprended abuelos
81	Nuestros colaboradores
82	El próximo mes

06 ›

REVISITAMOS ZAXXON
Buceamos dentro del clásico de SEGA.
por **José Luis Sanz**

‹ 14

MATAMARCIANOS TORCIDOS
Siguiendo la estela de Zaxxon.
por **José Luis Sanz**

26 ›

MATAMARCIANOS MADE IN SPAIN
Clásicos de los 80 y 90.
por **Sonia Herranz**

‹ 38

OUT OF THE TOP SHOOTERS
Recuerdos de disparos increíbles.
por **Marcos García**

48 ›

CBS COLECOVISION
¡Qué maravilla!
por **José Luis Sanz**

‹ 56

ENTREVISTA A JOHN ROMERO
El maestro del código.
por **José Luis Molina**

66 ›

MONSTER MAX
Un gran Filmation para Game Boy.
por **Juan Carlos Sanz**

‹ 72

MASCOTAS Y REVISTAS
Bocetos y nombres que no fueron.
por **José Luis Sanz**

76 ›

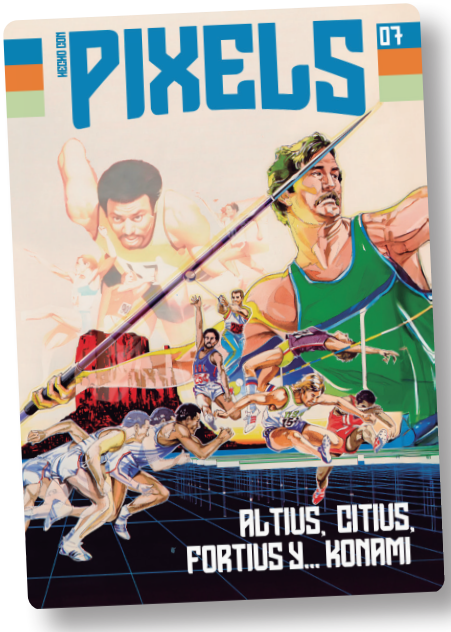
El RINCÓN DE LOS LECTORES
Escribe, pinta y colorea.
por **José Luis Sanz**

Estrenamos tienda online de Hecho con Pixels

Apunta esta fecha

23 de junio de 2025

Podrás comprar y suscribirte a...



tienda.hechoconpixels.com

Los contenidos mostrados en esta página son puramente orientativos y podrían cambiar de cara a las ediciones anunciadas.

Zaxxon, o cuando las 3D entraron en juego

Diseño de concepto preliminar de Zaxxon | E.Blair Wilkins (1983).

Zaxxon, uno de los clásicos más grandes de SEGA de los años 80.

Zaxxon es uno de esos títulos que han trascendido más allá de la propia existencia del videojuego y consiguió en muy poco tiempo el calificativo de "clásico".

por **José Luis Sanz**

En los viejos arcades recreativos de los años 80 solían colocar las máquinas en línea, una al lado de la otra en hileras que parecían ventanas a un futuro que muchos imaginábamos mágico en aquella época de adolescencia, hormonas disparadas y monedas de 25 ptas.

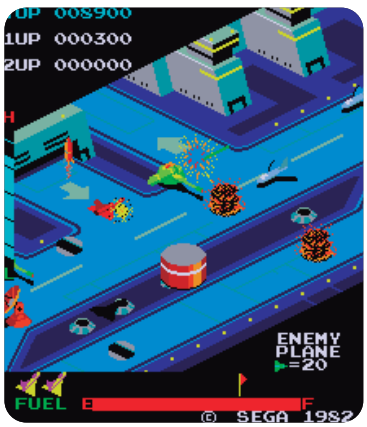
Cuando recorrías aquel pasillo ibas viendo un poco de todo, hoy historia de los videojuegos: un **Space Invaders**, un **Pac-Man**, un **Galaxian**, un **Phoenix**, un **Zaxxon**, un **Asteroids**... ¿dije un **Zaxxon**? Sí, un **Zaxxon**. Y volvía a ella.

La recreativa de SEGA de 1982 fue un milagro y llamaba la atención por encima de todas las demás. Así la percibí cuando veía a los asiduos del local planear sobre aquella fortaleza azul repleta de misiles y trampas. Una perspectiva nunca antes vista –isométrica– y que nos obligaba, no solo a mover la nave de derecha a izquierda, sino también de arriba abajo. Tres dimensiones perfectamente dibujadas en pantalla con un talento que todavía hoy nos sigue conmoviendo a los que tuvimos la suerte de estar allí presentes.

La perspectiva isométrica

Es obvio que fue el elemento diferenciador de este **Zaxxon** que, en lugar de optar por una vista lateral a lo **Scramble**, o a una cenital –por decir algo– como los **Galaxian** y **Galaga**, prefirió entregarse a un mundo con aspecto tridimensional donde los objetos y la nave del jugador se representaban en ángulos de 120º que ofrecían una sensación de profundidad y volumen hasta entonces nunca antes visto en una recreativa.

Esta técnica proyectaba un entorno 3D sobre una pantalla que seguía siendo 2D, lo que permitió a sus diseñadores imaginar »



Cabinet Zaxxon (1982) | La recreativa original destacaba también por su mueble arcade. Este modelo clásico incorporaba un joystick muy especial: una palanca de vuelo que permitía controlar la altitud del avión con mucha facilidad, algo inusual en la época. A diferencia de los joysticks convencionales, este modelo se movía hacia adelante y atrás para subir o bajar la nave.

unos escenarios más detallados, complejos y laberínticos en lo que supuso un peldaño más en la complejidad de control de la nave.

De todas formas, hay que decir que esa innovación de concepto, extraordinariamente visual, no fue un mero capricho estético, ya que la elección de SEGA de esta puesta en escena permitía al jugador elegir qué enemigos enfrentar y cuáles dejar pasar, incluso disponer siempre de un camino de huida si aparecían demasiadas naves a la vez.

Por primera vez, los disparos y los movimientos requerían tener en consideración distintas cotas, obligando a los jugadores a un extra de atención y desempeño al tener que alinear sus láser no solo de forma horizontal sino también verticalmente.

Esta mecánica se manifestaba, sobre todo, al intentar volar por encima y por debajo de los muros y de los muchos obstáculos que se repartían por los mapas de la base enemiga.

La visión de SEGA en los primeros 80

El desarrollo de **Zaxxon** estuvo formado por un equipo creativo que trabajaba »

Cocktail (1982) | Esta versión ofrecía una alternativa más compacta y "social" ya que se diseñó como una mesa baja, lo que permitía que dos jugadores se sentaran uno frente al otro. Conservaba el joystick especial para controlar la altitud.

Super Zaxxon (1982) | En el mismo año de lanzamiento de **Zaxxon** apareció esta continuación que más bien es una actualización que se encargó de mejorar la parte de la jugabilidad y el ritmo de los enemigos que aparecían en pantalla, que eran más rápidos y letales, además de que los misiles aumentaron su frecuencia. Por si eso fuera poco, nuestra nave era más rápida, por lo que teníamos menos tiempo de reacción así que sí, **Super Zaxxon** es algo más difícil que **Zaxxon**.

Además, SEGA decidió sustituir el enemigo final por una especie de dragón robot y modificó la paleta de colores para teñirla de unos tonos más verdosos. Una de sus mayores aportaciones fue la eliminación de las fases espaciales, que fueron casi todas transformadas en túneles cerrados.

Super Zaxxon no tuvo tanto éxito como **Zaxxon**. Su mayor dificultad no ayudó y muchos llegaron a pensar que, con ella, SEGA lo único que quería era exprimir más nuestros bolsillos.

Table Top Zaxxon (1983) | Lanzada por Coleco en 1983, podemos decir que fue una adaptación miniaturizada del arcade original. Funcionaba con pilas o con adaptador de corriente, y disponía de una pantalla a todo color que simulaba el desplazamiento isométrico del **Zaxxon** original a base de segmentos LCD. Este modelo tenía una versión mini del mítico stick de la coin-op.

desde dentro de la propia SEGA, lo que favoreció que se pusiera en marcha la visión que tenían del juego desde el principio. Sin interferencias de otros equipos menos comprometidos con la marca que se apartarían del objetivo en pos de la gloria personal. En este caso, una apuesta decidida por la innovación tecnológica con el objetivo de destacar en un mercado cada vez más competitivo.

Es más, la decisión de adoptar la perspectiva isométrica fue producto de ese intento por diferenciarse de todo lo que había en ese momento en el mercado.

En una época donde la tecnología 3D real, de verdad, aún estaba lejos de ser viable dentro del sector de las máquinas recreativas, recurrir a la isometría fue una genialidad que estaba ahí como solución ingeniosa para simular una supuesta tridimensionalidad.Además, se daba la feliz coincidencia de que el hardware de la placa arcade de **Zaxxon** era relativamente avanzada para su tiempo, lo que permitió que fuera capaz de acometer todos los cálculos necesarios para gestionar un entorno 3D dentro de una representación visual 2D y, así, ser capaz de reconocer que, aunque un misil se cruce con el sprite de nuestra nave, no sig- »

FL Zaxxon (1983) | Lanzado por Bandai en 1983, fue una versión portátil basada en tecnología VFD (fluorescent display). A diferencia de la Table Top, su diseño era más futurista y estilizado. El visor mostraba gráficos creados con segmentos y se mantenía el elemento de controlar la altitud de la nave.

Zaxxon Double Panel (1983) | Este modelo tenía una pantalla LCD monocroma y controles básicos: una cruceta para moverse y un botón de disparo. Con control de altura. A pesar de sus limitaciones técnicas, capturaba la esencia de **Zaxxon** y si tienes una hoy en día, tienes un pequeño tesoro en casa.

nifica obligatoriamente que nos haya alcanzado porque ambos podían moverse por planos de altura y posición radicalmente distintos.

Además, otro de los elementos que se unieron a la perspectiva para convertir a **Zaxxon** en un clásico automático fue su paleta de colores. Llamativa, con un predominio de los tonos azules y un nivel de detalle inédito en la época que fue capaz de transportarnos a unas bases alienígenas increíblemente bellas.

Más allá de los disparos rectos

Zaxxon no solo deslumbró por su apartado visual, sino también por sus mecánicas de juego, y eso que eran tan sencillas como las de otros matamarcianos de la época. Pero añadía un extra, un elemento único como fue la posibilidad de gestionar la altitud en todo momento. Además, SEGA, para facilitar las cosas, instaló en pantalla un altímetro que nos señalaba por dónde andábamos, si habíamos llegado al tope más bajo o al más alto, para tener una referencia cuando llegaran los muros de la fortaleza, sobre todo, y para tener claro cuándo andábamos demasiado cerca del suelo (“terrain, pull up!”).

Zaxxon no fue solo un videojuego, fue toda una declaración de intenciones por parte de SEGA. Una demostración de que la innovación visual y mecánica podían transformar la experiencia de juego. Y sí, su perspectiva isométrica no solo lo convirtió en un pionero técnico, sino que también influyó en el diseño de numerosos juegos posteriores. Marcando el camino a muchos.

Juego de mesa (1982) | Milton Bradley lanzó en 1982 un juego de mesa, pensado para 2, 3 ó 4 jugadores que incluía un tablero con caminos que simulaban el avance por la base enemiga del arcade. Existen varias versiones de la caja con ilustraciones diferentes. Según la tirada que tengas y el país donde lo compraste, podrías tener un tesoro en casa.

ZAXXON

The game that puts space games in perspective.

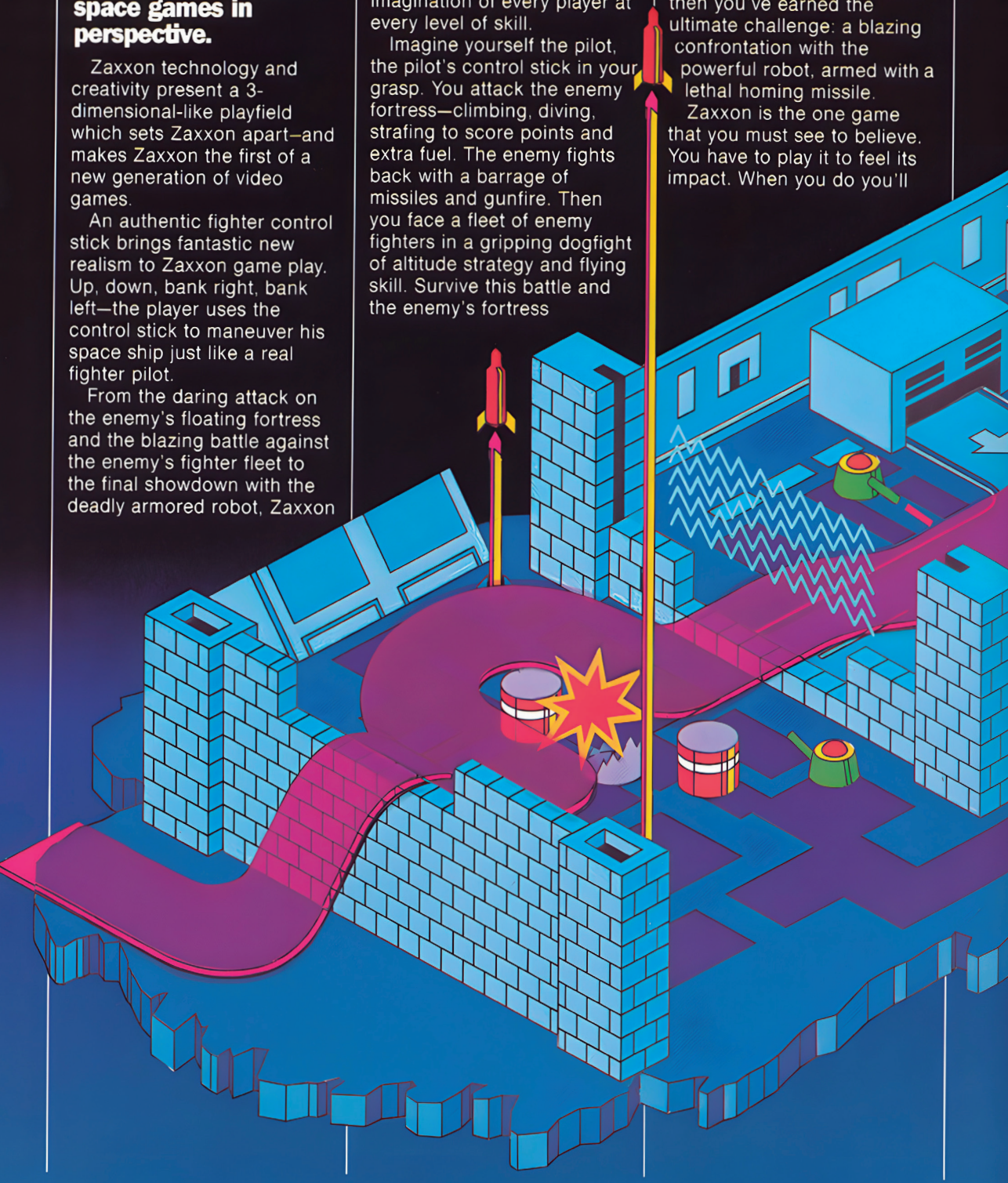
Zaxxon technology and creativity present a 3-dimensional-like playfield which sets Zaxxon apart—and makes Zaxxon the first of a new generation of video games.

An authentic fighter control stick brings fantastic new realism to Zaxxon game play. Up, down, bank right, bank left—the player uses the control stick to maneuver his space ship just like a real fighter pilot.

From the daring attack on the enemy's floating fortress and the blazing battle against the enemy's fighter fleet to the final showdown with the deadly armored robot, Zaxxon challenges the skill and imagination of every player at every level of skill.

Imagine yourself the pilot, the pilot's control stick in your grasp. You attack the enemy fortress—climbing, diving, strafing to score points and extra fuel. The enemy fights back with a barrage of missiles and gunfire. Then you face a fleet of enemy fighters in a gripping dogfight of altitude strategy and flying skill. Survive this battle and the enemy's fortress defended with laser barriers, then you've earned the ultimate challenge: a blazing confrontation with the powerful robot, armed with a lethal homing missile.

Zaxxon is the one game that you must see to believe. You have to play it to feel its impact. When you do you'll



ZAXXON™
GREMLIN INDUSTRIES, INC., 16250 Technology Drive, San Diego, CA 92127, (714) 485-0910, TWX 910-355-1621.
SEGA ENTERPRISES, LTD., #2-12 Haneda, 1-Chome, Ohtaku, Tokyo, Japan, TLX 781-22357.
SEGA EUROPE, LTD., 15 Old Bond Street, Mayfair, London, England, W1X 3DB, TLX 847777.
SEGA ENTERPRISES, INC., One Century Plaza, 2029 Century Park East, Suite 2920, Los Angeles, CA 90067, TLX 688433.
know what we mean when we say Zaxxon gives space games a fantastic new perspective.
For more information on the pace-setting Zaxxon and its new dimension for cash collections, call your nearest Sega/Gremlin distributor.
SEGA®/Gremlin®
©1982 Gremlin Industries, Inc.

Future Spy (1984)

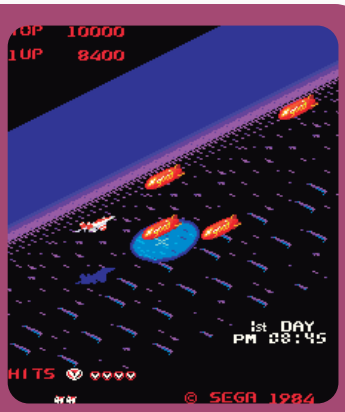
Matamarcianos que torcieron la perspectiva

Zaxxon supuso un antes y un después para muchos creadores que vieron en su perspectiva isométrica una manera mucho más espectacular de narrar sus historias.

por **José Luis Sanz**

Podríamos llegar a decir sin miedo a equivocarnos que la década de los 80 fue la edad dorada de los arcades. El instante en el que se descubrieron nuevas formas de crear videojuegos que, de alguna manera, impactaron en todo lo que vendría a partir de ese instante.

Y no vamos a ser muy pesados en afirmar que **Zaxxon** fue uno de esos juegos que sembraron en la mente de muchos programadores la semilla de la perspectiva isométrica, como una forma provisional de acercarse a unas 3D que en aquellos tiempos eran técnicamente imposibles. Así que era previsible que tras el éxito en 1982 del matamarcianos de SEGA, muchos se lanzaran a copiar la fórmula para intentar tener el mismo impacto. Y hay que decir que tenemos muchos, y muy buenos, ejemplos de esa carrera que se desató, tanto en los recreativos como en los hogares, donde también tuvimos ejemplos en los viejos microordenadores de 8 bits. »



Future Spy (1984) | Lanzado por SEGA en 1984, es considerado como el sucesor espiritual de **Zaxxon**. Utilizaba la misma tecnología gráfica de la compañía pero cambiaba la acción espacial por otra más mundana y terrestre. El juego conservaba el control de altitud a través de un joystick clonado del cabinet original de 1982, pero era mucho más ambicioso a la hora de añadir escenarios y enemigos, que nos podían atacar por tierra, mar y aire. Aunque no alcanzó el impacto de **Zaxxon**, **Future Spy** fue muy bien recibido por su evidente mejora gráfica y un enfoque más "militar" que en aquellos años de mediados de los años 80 vivían influenciados por las pelis de "cachas" de Sylvester Stallone y Arnold Schwarzenegger. Hoy en día la recreativa es una pieza poco común y muy buscada por coleccionistas.

Future Spy (1984)

SEGA se autoplagia con total descaro

Es obvio que cuando uno crea un juego que se convierte en un clásico automático tiene plenos poderes para intentar seguir por ese camino para aprovechar su innovación, y era obvio que SEGA no iba a perder esa oportunidad. De esta manera, nace en 1984 **Future Spy**, que es prácticamente un clon de **Zaxxon** salvo por la ambientación, que cambia el espacio por unos escenarios más mundanos, que se podrían corresponder con algún conflicto de los muchos que hubo en el siniestro siglo XX.

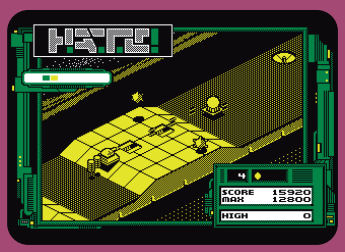
En esta ocasión manejamos un caza de combate, que por la carátula parece un F-14, que debe internarse en territorio enemigo disparando a todo lo que se mueva. Mantiene el control de altitud que tan buenos resultados le dio a los japoneses y añadía un extra »

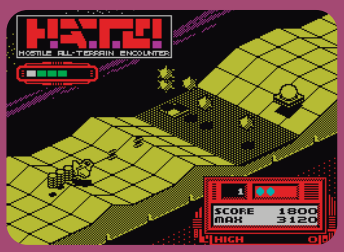
Blue Max (1983) | Fue un juego que contó con mucho predicamento, a pesar de ser todavía muy rudimentario. Aun así, su perspectiva isométrica y la acción eran trepidantes, con fases de despegue y aterrizaje muy novedosas en aquellos tiempos.

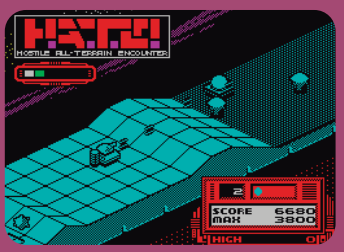
en el armamento de nuestro protagonista: misiles que podíamos lanzar a tierra para destruir unidades enemigas como embarcaciones o instalaciones militares.

Por desgracia no tuvo el éxito de su antecesor espiritual, seguramente porque pasaron dos años entre uno y otro y a los jugadores ya se les acostumbró el ojo para no sorprenderse por un espectáculo que ya se comenzaba a superar por el avance natural del hardware.

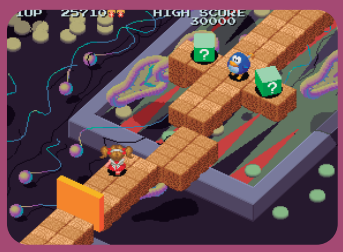
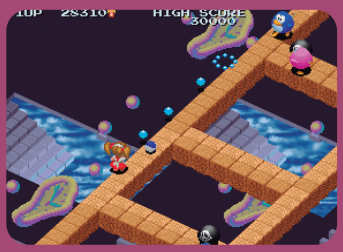
Una prueba de esa evolución vertiginosa del mundo arcade fueron algunas recreativas de aquella misma época como **Return of the Jedi**, un año antes de **Future Spy**, que en vez de entregarse a la magia de los vectores **(Star Wars** y **The Empire Strikes Bac**k lo hicieron), prefirieron la perspectiva isométrica de »







H.A.T.E. (1989) | Vortex Software fue una de las desarrolladoras más aclamadas de la década de los 80, con algunos de los juegos más icónicos de ZX Spectrum, Amstrad CPC, Commodore 64 o MSX. A ellos les debemos **Deflektor**, **Alien Highway** y **Highway Encounter**, además de este **H.A.T.E.** que no deja de mantener la perspectiva de los dos "Alien", pero metiendo una nave espacial que se enfrenta a todo un ejército de enemigos. Al mando estaba el recordado **Costa Panayi** como diseñador y gozaba de unas excelentes músicas de **Ben Daglish**. Este clásico tuvo versiones de 8 bits (salvo MSX) y de 16, con Commodore Amiga y Atari ST como principales plataformas de juego. Eso sí, uno de sus grandes problemas fue su dificultad, que no gustó demasiado a los medios especializados de la época.

Marchen Maze (1988) | Esta recreativa, una de las grandes desconocidas de la época, fue desarrollada por N.H. System, una empresa subsidiaria de Namco, que básicamente era una adaptación japonesa del mítico cuento de **Alicia en el País de las Maravillas**. Este juego no pasó precisamente como uno de los más importantes de la época pero con el tiempo fue aumentando su fama hasta hoy, donde muchos jugadores están descubriendo su divertida manera de enfocar un matamarcianos isométrico. En el año 1990 tuvo un port para PC Engine que cambiaba la perspectiva por otra cenital, que le quitaba parte de su encanto. En 1991 dio el salto al ordenador **Sharp X68000** en la que es la adaptación más perfecta que existe de esta coin-op que, de alguna manera, siguió los pasos de la vieja **Zaxxon** de SEGA.

Zaxxon. En aquel juego de Atari nos movíamos por escenarios con una preciosa perspectiva entre Speeder bike, X-Wing y un Halcón Milenario recorriendo las tripas de la segunda Estrella de la Muerte. Era evidente que la magia de SEGA continuaba infectando (en el buen sentido de la palabra) a otros estudios que veían en su innovación la mejor manera de ofrecer mundos más complejos, detallados y divertidos.

En 1988 tenemos otra maravilla bastante desconocida: **Marchen Maze**, un matamarcianos con una chica de protagonista, perspectiva isométrica y un apartado gráfico soberbio gracias al poder de la placa arcade.

Los ordenadores, nido de clónicos

Los viejos salones recreativos fueron un mercado aparte del mundo do- »

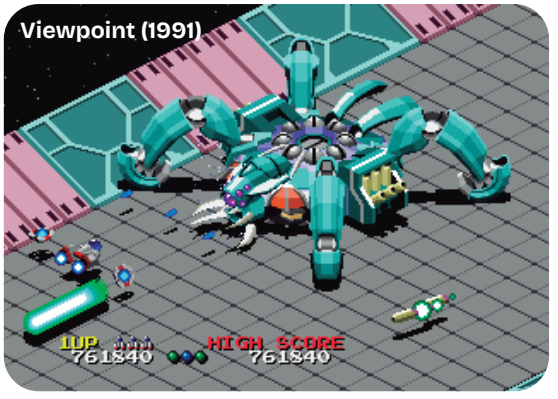
3D Skramble (1984) | Con el viejo **Scramble** de Konami en la memoria, este juego de C64 fue obra de Synapse Software y evocaba a las viejas partidas del arcade. Por desgracia no logró el mismo éxito que el original y pasó con más pena que gloria.

Viewpoint (1992) | Sammy y Aicom pueden estar orgullosos de haber desarrollado uno de los mejores matamarcianos de la historia, que a pesar de haber pasado casi una década, se inspiró en la perspectiva isométrica de **Zaxxon**. Aunque salió para Neo Geo (MVS y AES) luego tuvo versiones para consolas como Mega Drive, la primera PlayStation y los ordenadores **Sharp X68000** y FM Towns. A diferencia de muchos juegos de este reportaje, logró un éxito completo en su época y fue alabado por su calidad gráfica y una banda sonora excepcional que en el caso de Neo Geo brillaba con luz propia. Eso sí, a cambio nos exigía una atención completa por culpa de una dificultad que parecía desmesurada pero que te picaba y te empujaba a seguir intentándolo hasta que conseguías pasar de nivel.

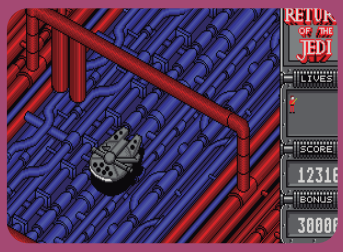
méstico de los microordenadores y algunas consolas. En el primero era necesario un trabajo de investigación y desarrollo para avanzar y ofrecer ideas originales. En nuestras casas nos conformábamos con tener una experiencia parecida a la de las coin-op, por lo que se transformaron en un nido de réplicas que imitaban lo que se veía en los arcades. Era el camino más corto para tener éxito y parecerse a nombres como **Zaxxon**.

Es por eso que en 1983 llega **Blue Max**, para micros Atari de 8 bits, Commodore 64/16, Amstrad y ZX Spectrum, que adoptaba de alguna manera la película de 1966 protagonizada por George Peppard (Hannibal en el **Equipo A**).

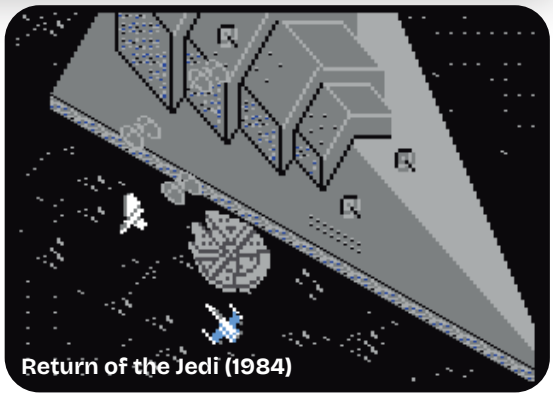
Por otra parte, **3D Skramble** llegó en 1984 y lo hizo con el mítico **Scramble** de Konami en la memoria porque se trataba, de alguna manera, de una reinterpretación con perspectiva isométrica pero sin licencia oficial.



Return of the Jedi (1984) | La recreativa de Atari fue un éxito en salones recreativos y tuvo muchos ports a ordenadores de la época que tuvieron niveles de calidad muy diferentes. Su nivel gráfico cautivó a los fans de la saga en aquella época.



Ese mismo año tenemos otro juego inspirado en **Zaxxon** solo que ASCII Corporation prefirió que no se notara mucho y llevó la acción al mundo acuático. **Turboat** nos pone en las manos de una embarcación armada hasta los dientes que tiene que disparar a todo lo que se cruce por su camino. Por razones obvias no tenía control de altitud, pero tampoco le hacía falta.


Return of the Jedi (1984)

La fórmula se mejora todavía más

La década avanza y los desarrolladores van controlando mejor el potencial técnico de los microordenadores de 8 bits, por lo que comienzan a llegar alumnos aventajados del concepto **Zaxxon** que se atreven a ir un paso más allá. Sin demasiados riesgos, pero lo hacen en un momento en el que en los salones recreativos los juegos han dado un salto tecnológico.

En 1986 llega a Commodore 64 y ZX Spectrum **Panther**, un título de Codemasters con nombres ilustres en su equipo de desarrollo que nos pone a los mandos de una nave que se enfrenta a oleadas de platillos volantes y que, por medio, tiene que aterrizar para rescatar a unos supervivientes. Mantiene el control de altura y tiene el »

Turboat (1984) | Este juego llegó solo a MSX y aunque mantenía esa perspectiva isométrica muchas otras cosas cambiaban, al ser nuestro vehículo una embarcación que solo podía moverse de derecha a izquierda por el río que cruzaba los escenarios.

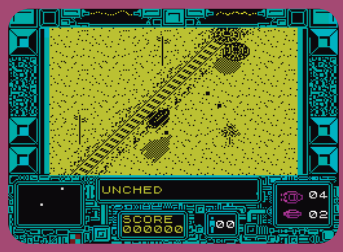
The Reap (1997) | Este juego de hace casi 30 años es obra de un estudio que seguramente os suene hoy en día: **Housemarque**, los responsables de **Returnal** para PS5 y que en 2013 ya nos demostraron lo bien que saben hacer las cosas cuando se trata de un matamarcianos, gracias a **Resogun**. En esta ocasión, los finlandeses se sacaron de la manga un juego (solo para PC) que homenajeaba al viejo **Zaxxon** y que subía un poco más el nivel hasta intentar parecerse al mismísimo **Viewpoint**. Diez niveles tienen la culpa de que le echéis horas a un título que se complica mucho, y que aprovecha para ofrecernos una banda sonora inolvidable de parte de Nicklas Renqvist y Paavo Siljamäki. Eso sí, si lo vais a revisitar notaréis el paso de los años porque se programó para una resolución máxima de 640x480.

acierto de marcar a través de sombras la altitud de los enemigos que disparan.

1987, por su parte, es un año milagroso en el que vamos a contar con dos nombres muy interesantes. El primero es **Desert Falcon**, que desarrolló Atari para algunos de sus sistemas de aquellos tiempos: tanto Atari 7800 como los ordenadores de 8 bits tuvieron una versión de esta pequeña maravilla. De ese año también es **Leviathan**, de English Software Company para Commodore 64, Amiga, Atari ST, ZX Spectrum y Amstrad CPC.

Por último, **Sygma 7**, una maravilla de Durell Software que llegó a ZX Spectrum, Commodore 64 y Amstrad CPC que recurría a las innovaciones de la propia SEGA pero se atrevía a explorar nuevos caminos, con algunas fases sobre tierra con una especie de blindado que tenía que abrirse paso »

Panther (1986) | Este juego de Codemaster contó con el talento musical de **David Wittaker** y el diseñador Peter Adams, que venía de desarrollar la conversión de C64 de **Zaxxon** y el propio **Blue Max**. Así que de casta isométrica la viene al galgo.



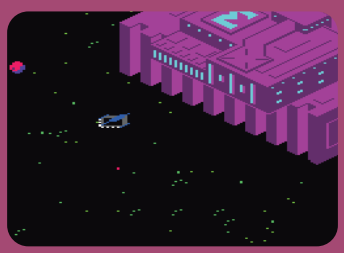
Desert Falcon (1987) | Considerado un juego de culto entre coleccionistas de Atari, este juego fue obra de Bob Polaro, que trabajó en las conversiones para Atari 2600 de clásicos como **Rampage**, **Road Runner** o el mismísimo **Defender**.

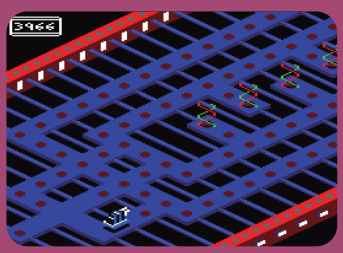
entre enemigos. Un desarrollo que en su época fue muy celebrado por las revistas especializadas.

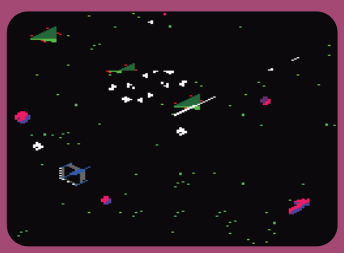
Aunque seguramente el momento más álgido lo recordamos muchos dos años después, en 1989, con la llegada de **H.A.T.E.** Una auténtica maravilla de Vortex Software, con el mítico **Costa Panayi** a los mandos y que logró crear uno de los mejores alumnos que Zaxxon ha tenido en la historia, con unos escenarios que variaban en altura en lo que supuso un giro absolutamente genial de los conceptos originales de **Zaxxon**. Si no lo habéis probado, estáis tardando en hacerlo.

El coletazo de los años 90

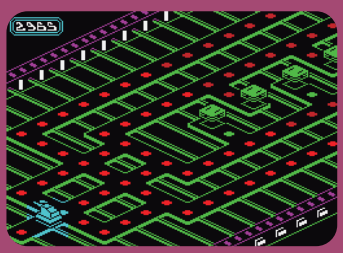
Con el fin de la década de los 80 la fórmula reduce drás- »

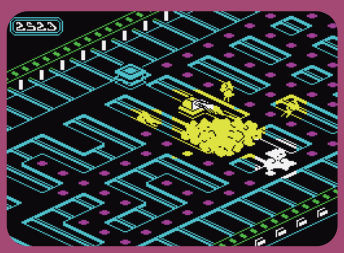




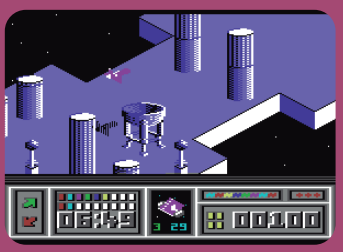


Sigma 7 (1987) | Durell Software era una compañía más que consagrada en 1987 con nombres a sus espaldas como **Combat Lynx** (1984), **Critical Mass** y **Saboteur** (1985) o **Turbo Sprit** (1986), así que su calidad estaba más que probada. Aunque contaba con fases que parecían sacadas de **Zaxxon**, con fortalezas y fases solo en el espacio contra naves enemigas, luego alternaba otras mecánicas en tierra, con un blindado que debía cruzar el escenario "comiendo" puntos al estilo **Pac Man**. Tuvo versiones para ZX Spectrum, Commodore 64 y Amstrad CPC, y fue obra de Mike A. Richardson y Julian Breeze que ya habían trabajado en **Thanatos**, también de Durell del año 1986. Así que llegaba a las tiendas con un "doble check" tanto en calidad del desarrollador como de programadores y grafistas.





Leviathan (1987) | Obra de Michael Hedley (**Driver San Francisco**, **The Division**, etc.) con música de David Wittaker fue un juego muy inspirado en **Zaxxon** que contó con duras críticas por culpa de su dificultad y su sistema de detección de colisiones.



ticamente su presencia en los salones recreativos y en los hogares, donde comienzan a verse los primeros títulos 3D que van a marcar el futuro. Aun así, existen maravillosas excepciones como las de **Viewpoint**, lanzado por Sammy y que llega al sistema MVS para luego contar con un cartucho mítico AES. Difícil como pocos, pero excepcionalmente bello y con una música que todavía hoy retumba con maestría en nuestros ajados oídos.

Tres años más tarde de esa joya llega una continuación de los primeros **Zaxxon**. Una cosa rara porque en SEGA llevaban sin acordarse de su clásico algo más de una década y porque eligieron una plataforma para lanzarlo que ya en el momento de ponerlo a la venta estaba más que amortizada, con los 32 bits en liza y PlayStation y SegaSaturn pegándose por hacerse con el trono del mercado de las consolas.

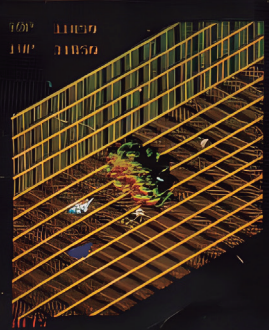
¿Su nombre?, **Zaxxon's Motherboard 2000** y aunque quería mantener el legado de la saga, se la saltaba bastante a la torera por la inclusión de un entorno poligonal, típico de aquellos tiempos ya prácticamente 3D. Lo raro es que no salió de Mega Drive 32X y SEGA no quiso llevarlo a otras consolas que, todavía en aquella época, seguía vendiendo en el mercado como "first party".

Zaxxon's Motherbase 2000 (1995) | Lanzado para Mega Drive 32X se trataba de una continuación de **Zaxxon** pero con polígonos, muy básicos, y respetando el espíritu original. No pasó de ahí y SEGA no lo exprimió en otros sistemas.

Por último tenemos en 1997 un juego que hay que reseñar, por tardío y por "rara avis": **The Reap**, para PC, que a su manera quiso mantener vivo el legado de **Zaxxon** 15 años después de su estreno y que supuso, para muchos programadores, una especie de epifanía con la que SEGA iluminó sus destinos y nos permitió disfrutar a todos a lo bestia.

FUTURE SPY

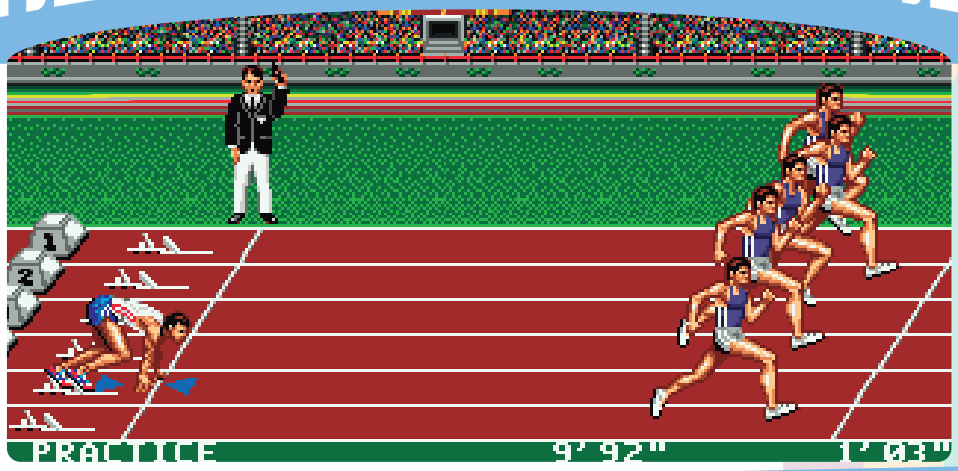
Un SUPER JET en rentabilidad



Sonic

SIEMPRE EN VANGUARDIA

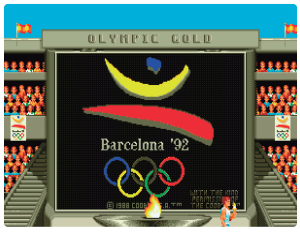
AJUSTE DE CUENTAS



¿El peso de Barcelona marcó la nota?

SEGA se hizo con la "exclusiva" de las Olimpiadas de Barcelona para crear los juegos oficiales en Mega Drive, Master System y Game Gear. ¿Realmente fueron tan buenos?

por **Juan C. García**



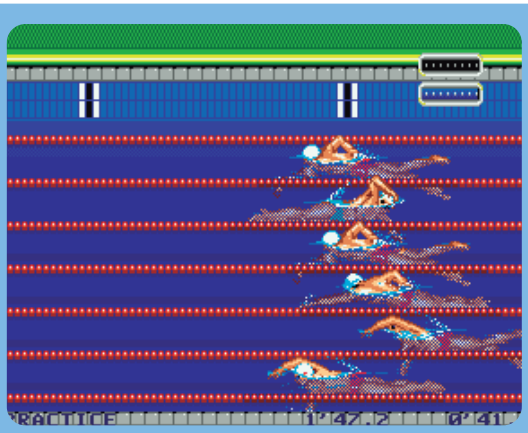
MEGA DRIVE

Es junio de 1992 y España huele a Olimpiadas; todo el mundo rezuma ilusión y optimismo. Si además son SEGA, Sonic y U.S. Gold los que se encargan de convertir la maravillosa cita olímpica en un potente videojuego, quién era yo para opinar lo contrario. Al revés, lo celebré y, quizá, más de la cuenta.

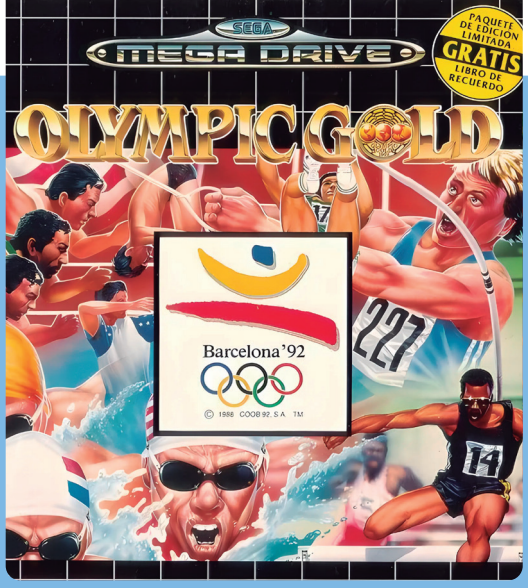
En aquel tiempo le dijo Vialli a sus lectores un sinfín de buenas cosas sobre juegos de Mega Drive. Los subió a las motos de **Road Rash**; les condujo por el mundo de **Kid Chameleon**; incluso los transportó al campo de batalla de **Desert Strike**. Vialli venía crecido, como los tiempos. Fácilmente impresionable.

Y a los desarrolladores de Tiertex (**Raid Over Moscow**, **Spy Hunter**, **Strider** o **Final Fight**) los tenía adoración. Si además el juego encajaba como ninguno en la portada de Hobby Consolas, el "match" resultaba perfecto.

La verdad es que no sé muy bien por qué aparecía Sonic disfrazado para correr los 100m. libres y luciendo escudo olímpico. En el juego oficial de las Olimpiadas de aquella Barcelona de 1992, el erizo no participaba. »



Las pruebas olímpicas en las piscinas fueron muy bien reflejadas por el videojuego, al estilo de las clásicas que ya pudimos jugar en juegos como Hyper Sports.



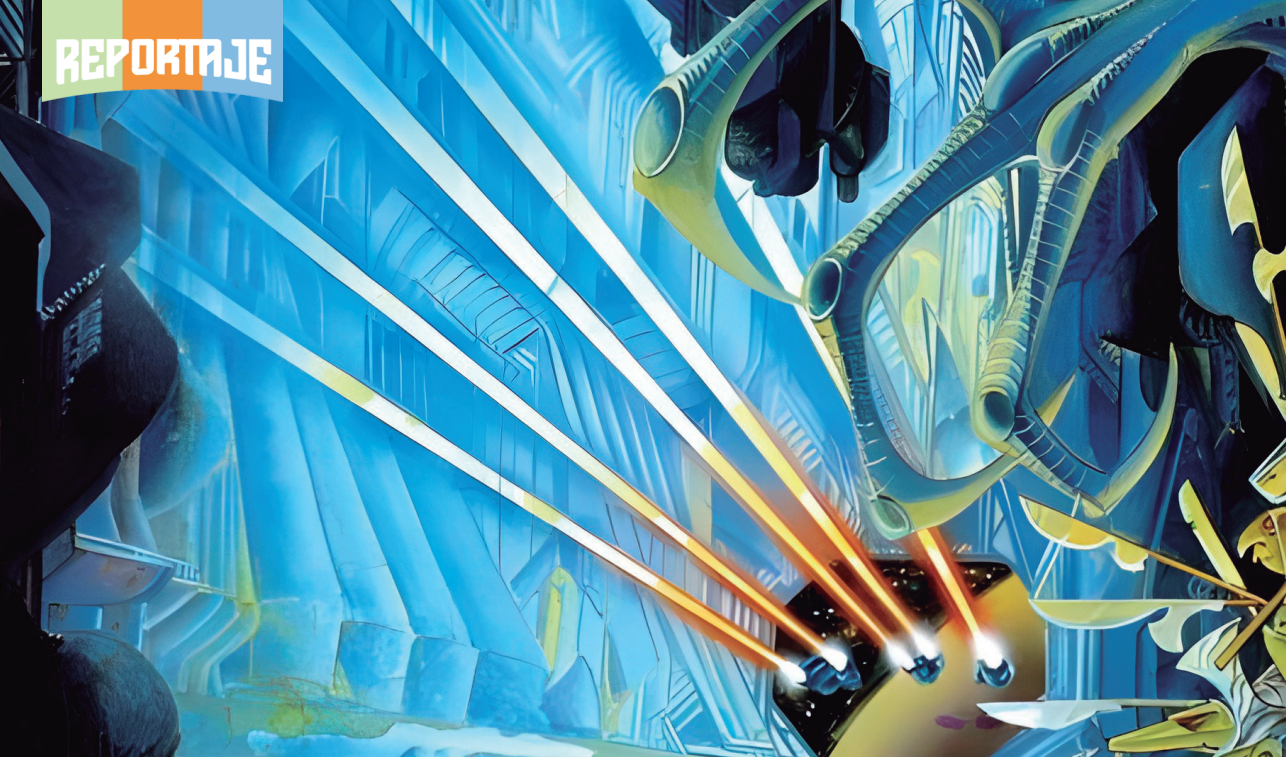
La verdad es que la reproducción del Estadio Olímpico de Montjuic no les quedó especialmente realista. Pero un aire sí que se daba (¿dónde está el pebetero?).

El tiro con arco era otra de las pruebas icónicas de aquellos juegos de olimpiadas que tanto proliferaron en la década de los 80 y los 90.

¿Y qué se me pasaba antes que ahora no se me pasaría? En realidad, la pobreza de las pruebas. Su escasez, su falta de ambición y desafío. Me presentaba escéptico ante la cita, pero mi yo de los 90 se entregó rápido al éxtasis olímpico. Es verdad que planteé alguna pequeña duda –"quizá siete son pocas pruebas"– pero ahí se quedó, donde se quedan aquellas que no nos atrevemos a convertir en certezas. La única es que me dejé embobar por sus espigados gráficos, sus fluidas animaciones y el estilo de juego desenfadado y hasta accesible.

Permítanme alabar algunas pruebas, como los 200m. estilo; el equilibrio del lanzamiento de martillo; o la complejidad del tiro con arco. La respuesta a los controles es sólida, la música y la ambientación logradas. Pero para ser un estreno olímpico debería haberle exigido más.

Review de Olympic Gold para Mega Drive en el núm. 9 de Hobby Consolas (junio de 1992).



Matamarcianos (del siglo pasado) Made in Spain

En los 80 y principios de los 90 los matamarcianos arrasaban en los recreativos y en los "micros" de la época, por lo que los desarrolladores españoles también se subieron a aquella ola.

por **Sonia Herranz**

Yo siempre he sido mucho de matamarcianos, seguramente porque cuando era pequeña mi padre me llevaba de aperitivo a todos los bares del pueblo que tuvieran alguna maquinita: a él le encantaba "matar moscas". A veces me dejaba disparar mientras él movía la nave, otras me dejaba quemarle alguna vida y al final me daba los cinco duros para que jugara yo.

De aquella época recuerdo con nostalgia grandes shoot'em up (aunque entonces no los llamábamos así) que me fascinaban tanto que incluso a veces me colaba en los salones recreativos (dónde vas, que eso es para chicos mayores) a ver cómo los expertos reventaban »

a los invasores del espacio exterior. Más o menos, el YouTube de la época.

Me desfogué con **Space Invaders**, **Galaga**, **Galaxian**… me ponía de los nervios el momento de ensamblar los módulos de la nave de **Moon Cresta** y **Scramble** me mantenía siempre atenta al combustible. **Phoenix** me gustaba mucho y, en el mismo bar, colocaron un **Defender** que me volvía loca, aunque no se me daba tan bien…

Sin embargo, si hay una máquina que me tenía obsesionada, que me enganchó a esto de los mata-mata, fue **Destroyer**. Quizá porque estaba en un bar accesible para mí, un bar muy familiar donde tampoco era raro ver a una niña pequeña y no me mandaban a casa…

Destroyer (“El Cabezón”) fue el principio de mi carrera como gamer (y como sisadora de monedas de cinco duros). Pero también fue el inicio de otra cosa: del camino de éxito del videojuego en España. ¿Me acom-

Destroyer (1980) | Se le considera el primer videojuego español en comercializarse y era un mata-mata de lo más tradicional, que nos obligaba a movernos de derecha a izquierda eliminando las naves que nos atacaba en oleadas. Tras acabar con cinco oleadas había que eliminar al gigantesco cabezón que hacia las veces de jefe final y todo volvía a empezar, pero más difícil. Lo bueno es que podías dejar tu récord grabado y eso siempre era un aliciente para seguir echando cinco duros.

pañáis a repasar algunos de los mata-mata más curiosos del videojuego español?

El primer juego español, un matamarcianos

Sería de soberbios afirmarlo al 100% (porque aunque no haga tanto, la historia tiende a desvanecerse si no se la vigila), pero **Destroyer** ostenta el título de primer videojuego comercial hecho en España. Sí, un matamarcianos. Y no es que le discuta nada a **La Pulga**, porque **La Pulga** fue el primer videojuego español doméstico en comercializarse, pero **Destroyer** va antes, aunque fuera una máquina recreativa porque **Destroyer** llegó a los salones en 1980 gracias a EFO y Cidelsa (empresa creada por Playmatic), y era un heredero de **Galaxian** y **Astro Fighter**. Es decir, que nos enfrentaba a oleadas de enemigos, mientras nosotros sólo podíamos movernos de derecha a izquierda y disparar. Si algo la hacía especial era la mala uva de los marcianos, que no se limitaban a soltar proyectiles: lo hacían en diagonal y hasta cambiaban de dirección. Y yo la recuerdo por su jefe final: un gigantesco cabezón.

Apenas un año después, Cildelsa repitió la jugada »

Altair (1981) | Fue el segundo juego desarrollado por la empresa EFO SA para Cidelsa. Seguía las líneas maestras de **Destroyer**, pero permitía que la nave se moviera libremente e incluso girara para disparar hacia abajo. Además, podíamos perder las alas de la nave al recibir un impacto. Y con otra sorpresa: dejaba escribir hasta 21 caracteres en la pantalla de récords. **Altair II** fue una revisión que incluía algunos cambios, como un nuevo jefe final, alteración en el orden de las tres últimas oleadas (tenía siete), y el añadido de un sistema de ranking que valoraba la partida de “Regular” a “Extraordinario”.

Ambush (1983) | No fue el primer arcade español en cruzar nuestras fronteras (**Altair** tiene ese honor), pero sí fue el primero en llegar al mercado japonés, nada menos. El videojuego de Tecfri nos permitía controlar la nave desde una perspectiva en tercera persona y nos obligaba a despegar. Javier Valero, sí, el diseñador de **Gaelco**, trabajó en este proyecto, que contaba con el primer hardware del mundo capaz de soportar 128 sprites. **Galaxian**, por ejemplo, solo era capaz de mostrar 8.

con **Altair** (1981), también diseñado por EFO. Tuvo una secuela o, mejor dicho, un "update" llamado **Altair II**. Básicamente ambos juegos eran un regreso a **Destroyer**, con oleadas de enemigos que aparecían en la parte superior de la pantalla para lanzarnos de todo y evitar que nos enfrentáramos al enemigo final que, en el caso de **Altair** no sabría describir, aunque en **Altair II** nadie me puede discutir que era un bebé azul.

Pero la gran sorpresa que ocultaba **Altair** era que, por fin, la nave se desencajaba de ese invisible eje horizontal que nos perseguía desde **Space Invaders** para permitir moverla por toda la pantalla. Es más, podíamos girarla para disparar hacia abajo. Que me corrijan los expertos, pero no recuerdo algo así antes de **Altair**.

Algo más de variedad

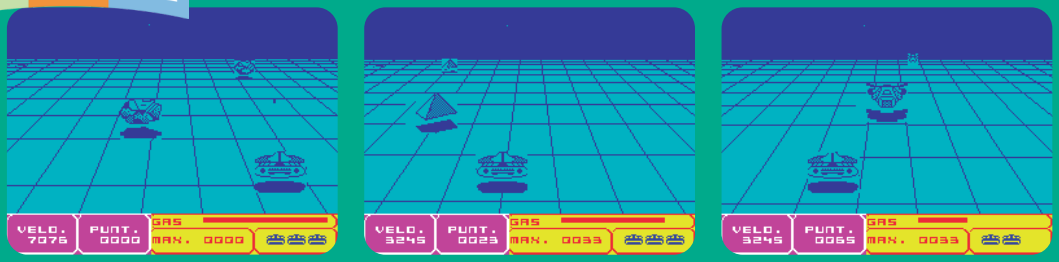
En el 83, y también solo para recreativas, Tecfri se atrevió con una máquina bastante más peculiar. Hablo de **Ambush**, donde tenemos que controlar una nave espacial, pero desde una perspectiva trasera. El objetivo no varía: sobrevivir a oleadas de enemigos. Eso sí, **Ambush** nos obliga, además, a despegar. Y si tardamos demasiado el muro del final de la pista frenará en seco nuestras ansias de conquista.

Cuando logramos llegar al espacio, nos toca esquivar asteroides mientras disparamos a todo lo que se mueve, al estilo **Space Harrier**.

Un año después, en 1984, pudimos jugar al primer matamarcianos doméstico hecho en España cuando Ventamatic puso a la venta para el mítico ZX Spectrum un tal **3D-Interceptor**. Vale, no es un juego memorable, porque el control es un poco de aquella manera y tiene algunos fallitos, pero esa sensación (falsa) de movernos en 3D le daba un puntito de emoción. En realidad movíamos la nave de derecha a izquierda mientras el escenario en forma de cuadrícula se movía hacia delante. Ventamatic nos regaló con el tiempo juegos muchísimo mejores, aunque no fueran todos matamarcianos.

La invasión de AGD

Nos encontramos a mediados de los 80 cuando se da un fenómeno bastante peculiar. Empiezan a lanzarse revistas que en realidad »



3D-Interceptor (1984) | Lanzado por Ventamatic para ZX Spectrum, tiene el mérito de ser el primer mata-mata hecho en España destinado de forma exclusiva para el mercado doméstico de los microordenadores. Por lo demás, no esperéis gran cosa: gráficos reguleros, sonido bastante flojete, un diseño cuestionable y una mecánica bastante sosa a la larga, pese añadir el atractivo de tener que cargar el fuel de la nave recogiendo las pirámides que aparecían por el escenario.

no son más que una excusa para vender en los quioscos cintas con hasta diez o quince videojuegos.

Para poder llenar aquellas cintas se echó mano de los jóvenes y entusiastas creadores de la época que veían cómo su hobby de programar les podía proporcionar unas pesetillas extra. Uno de estos entusiastas era **Ángel García Delgado**, **AGD**, un chaval que acababa de descubrir la informática y al que le apasionaba experimentar.

Entre el 85 y el 89 llegó a programar más de 90 juegos para revistas como **Todo sobre el Amstrad**, **Juegue con su Spectrum** o **Amstrad Video-Play**. Se trataba de juegos muy sencillos, programados en Basic y totalmente desprotegidos, para que los usuarios pudieran modificarlos y aprender.

De todos estos títulos, Ángel programó una veintena de shooters que van

desde homenajes a **Space Invaders** como **Alpha Centauro** (MSX, 1986), a **Star Wars** como **La Estrella de la Muerte** (Amstrad CPC, 1986), o referencias a la Tercera Guerra Mundial como **Super-Gun** (ZX Spectrum, 1987). No puedo hablar de todos, que no haríamos otra cosa, pero tenía de todo: de una sola pantalla atrapados en el eje derecha-izquierda, de desplazamiento vertical,…

Por cierto, Ángel García Delgado también es responsable de desarrollos tan recordados como **Toy Acid Game** o **PC Mus** (al que yo confieso que eché muchas horas), pero no voy a seguir hablando de él, que esto iba de matamarcianos…

Alpha Centauro (1987) | Fue uno de las docenas de juegos que Ángel García Delgado (**AGD**) desarrolló para distintas revistas de informática de la época. En este caso, hablamos de un título para la revista **Juegue con su MSX**, que no deja de ser un clon de **Space Invaders** pero muy colorista y con algunos detalles interesantes, como la inercia de nuestra nave, que puede hacer que acabemos chocando contra los enemigos. Enemigos que, por cierto, cambian en cada oleada. No está nada mal.

Phantis (1983) | El clásico de Dinamic Software, que fue desarrollado por Carlos Abril (responsable también del futuro **PC Fútbol** que llegaría en los años 90) y Javier Cubedo, quedó eclipsado por la enorme portada de Alfonso Azpiri, aunque en su interior escondía una primera carga que era un completo matamarcianos inspirado en los legendarios **Nemesis** de Konami. Y con el sello de dificultad de Dinamic en aquellos tiempos de los 8 bits de los ZX Spectrum, Amstrad CPC, MSX y C64.

Un caso parecido al de Ángel García es el de **José Vicente Pons**, que antes de trabajar en **Opera Soft** también rellenaba cintas para "revistas" y entre el 86 y el 87 nos dejó al menos cuatro títulos matamarcianos: **Coloniza** (una especie de **Asteroids** para Amstrad CPC), **Ship** (scroll horizontal para ZX, Amstrad CPC y MSX), **S.O.S** y **Rescate** (dos **Space Invaders** para CPC).

Dinamic en el espacio exterior

Dinamic Software acaba de celebrar su 40 aniversario y en su haber podemos encontrar juegos de todos los géneros, formas y colores, algunos de los cuales tienen un lugar de honor en la historia del videojuego español.

S.O.S. (1986)

Y obviamente también tuvo tiempo para los matamarcianos. Su ópera prima en el género es de mis preferidos: **Phantis**. Ya sé, ya sé: es más que un mata-mata.

Se lanzó en 1987 para Commodore 64, ZX Spectrum, MSX, MS-DOS y en el 88 para Amstrad CPC. **Phantis** es (que alguien me corrija si me equivoco) el primer juego español con una mujer, la **Comandante Serena**, como protagonista. Y es la ilustración de carátula del maestro Alfonso Azpiri la que la convertiría en una auténtica leyenda. Sólo por eso, hoy sería digno de destacar, pero hay más.

La primera carga de **Phantis** es un matamarcianos en el que debemos llegar al planeta Phantis disparando a asteroides y enemigos en un desarrollo de scroll horizontal y desplazamiento libre. Cuando nos acerquemos a la superficie tendremos que preocuparnos, además, de los asteroides que caen del cielo y de bolas de magma para luego recorrer las cuevas interiores del planeta para terminar subidos a una especie de Tauntaun, que es cuando el juego se convierte en un arcade de acción.

En la segunda carga se acabaron las navecitas… »

Phantis iba a ser una aventura, un arcade de acción sin más, pero Dinamic quiso añadir una segunda carga y convenció a Carlos Abril para que fuera también un shoot'em up.

Una juegazo de Carlos Abril que en ningún momento había pensado en un mata-marcianos, pero cedió ante la sugerencia de Dinamic.

En 1988 Dinamic publicó, en su sello de bajo precio, **Delfox**, un título desarrollado un año antes por **Zeus Software** solo para Spectrum. Se trata de un mata-mata de scroll horizontal que podríamos calificar como olvidable, por no decir algo más fuerte. Algo parecido pasa con **Meganova** (1988, C64, Amstrad CPC, ZX Spectrum y MSX). Scroll horizontal, naves por doquier, algún power-up pero desarrollo y gráficos sosetes aunque con ilustración de Azpiri en portada.

En 1989 Dinamic publica **Comando Tracer**, desarrollado por Zeus Software. A diferencia de **Delfox** es un juego con gráficos cuidados, buen apartado sonoro y un desarrollo muy entretenido. Tenemos que colocar una »

Delfox (1988) | Este shooter de Zeus Software para Spectrum se publicó para el lanzamiento del sello de bajo coste **100% by Dinamic**. Era un juego a medio cocinar que Ricardo Puerto rescató de algún cajón. Y, la verdad, podía haberse quedado allí.

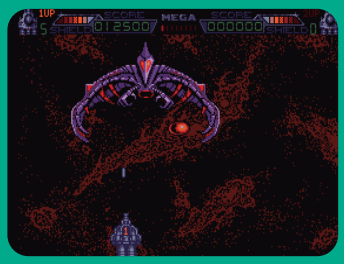
Commando Tracer (1989) | Zeus Software acertó de pleno con este juego para ZX Spectrum, Amstrad CPC y MSX. Es un divertido shooter con un desarrollo casi aventurero que nos obliga a encontrar objetos y ponerlos en su lugar. Por la forma de mover nuestra nave y la ambientación llega a recordar al **Jet Pac** de Ultimate, ya que manejamos una especie de jeep espacial que salta y planea. Todo con un movimiento suave y muy buen control. Resulta muy entretenido y fue uno de los mejores.

serie de detonadores en tres planetas. Para ello primero hay que buscarlos por la superficie mientras nos acosan los enemigos, y después colocarlos en distintas bases. Todo moviendo nuestra nave en cualquier dirección sobre escenarios de scroll horizontal. Es rápido, fluido y tiene su toque aventurero. Se trata de un gran shooter.

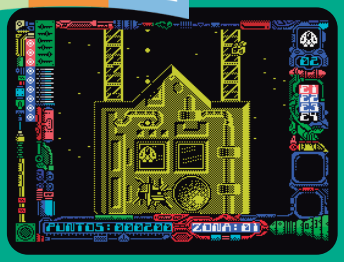
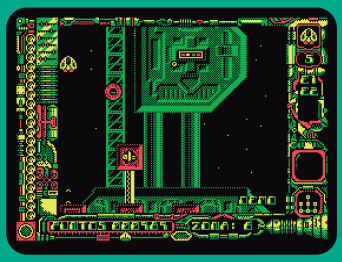
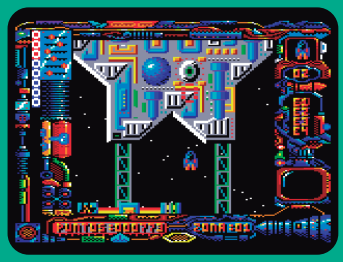
En 1991, cuando Dinamic Software arrastraba ya graves problemas económicos, lanza **Megaphoenix**, algo así como un remake de la época del clásico de **Phoenix** de los 80. Ya sabéis, movimiento de izquierda a derecha y oleadas de enemigos en cada pantalla. Prácticamente era igual al arcade original, aunque añadía un "middle-boss": un fénix enorme que teníamos que eliminar antes de llegar a la nave final. Un mata-mata muy chulo si te gustó el original (como a mí), pero poco podía aportar ya a estas alturas. Los matamarcianos no fueron lo mejor de Dinamic…

Más naves a la española

Las principales desarrolladoras españolas de los 80 y 90 tuvieron su propio matamarcianos. Valga como ejemplo el brillante **Star Dust** de Topo Soft, lanzado en 1987 y probablemente eclipsado por **Desperado**. **Star Dust** se lanzó en el 87 para ZX Spectrum, MSX, Amstrad CPC y PC y era un shoot' em up »



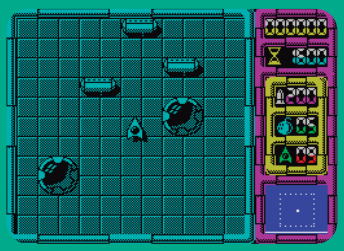
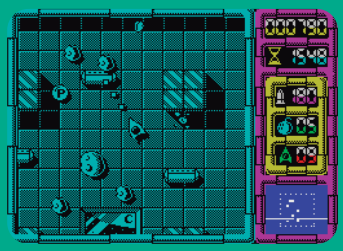
Megaphoenix (1991) | La última incursión de Dinamic en los shoot'em up fue este "remake" del clásico **Phoenix** de Taito, que se lanzó en Commodore 64, Amstrad CPC, PC, ZX Spectrum, MSX, Atari ST y Amiga. Un buen juego, correcto y divertido, pero que llegaba ya muy tarde al mercado. Fue uno de los tres títulos que Dinamic e Inder probaron a convertir en recreativa (los otros fueron **After the War** y **Hammerboy**), con un modelo de negocio basado en repartir beneficios. El experimento no funcionó.

Star Dust (1987) | Este arcade de Topo merece mucho más reconocimiento del que le se le suele dar. Se lanzó para ZX Spectrum, MSX, Amstrad CPC y PC. En la primera parte del juego manejamos una nave con cuatro escudos, desde una perspectiva cenital y moviéndonos en cualquier dirección. En la segunda manejamos al piloto, pero al no variar ni la perspectiva ni la manera de movernos viene a ser casi lo mismo. Un juego rápido y no resulta nada fácil cogerle el tranquillo al control.

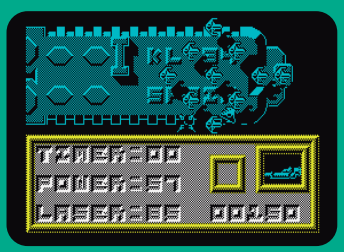
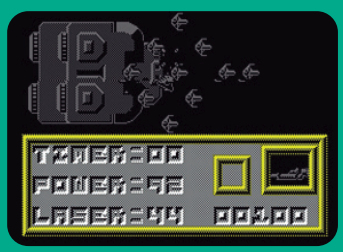
difícil, pero muy divertido. Se jugaba con una perspectiva cenital que nos permitía girar en todas direcciones, mientras el scroll avanzaba hacia arriba. No era fácil hacerse con los controles, pero resultaba muy satisfactorio disparar y lanzar bombas para deshacernos de las naves enemigas, las torretas…

En 1988, Zigurat lanzó en Amstrad, MSX y ZX Spectrum **Afteroids**, de Made in Spain. La enésima revisión de **Asteroids**, pero con su buena dosis de originalidad. Debemos eliminar todos los asteroides que nos encontremos, sí, pero nuestra nave está dentro de una estructura, así que hay obstáculos y paredes con las que podemos chocar y rebotar. La mecánica ya os la imagináis: al acelerar nuestra nave se moverá en la dirección en la que esté mirando y la inercia nos seguirá desplazando cuando dejemos de acelerar. Cambiar de dirección y acelerar oportunamente es la clave para salir victoriosos. Un divertido mata-mata desarrollado por el gran Carlos Granados.

Afteroids (1988) | Made in Spain se inspiró en el clásico **Asteroids** para ponernos a los mandos de una nave que había que pilotar con pericia y vigilando la inercia. Un poco lo mismo, sí, pero en el interior de decorados con un suavísimo scroll.

En el 87, Juliet Software (Dro Soft en la práctica) nos dejó dos shoot'em up poco originales y bastante normalitos, pero entretenidos: **Antares**, de scroll lateral, y **Eagle**, de scroll vertical, aunque nos desplazábamos hacia abajo. Ambos, para »

Antares (1987) | Juliet Software o, lo que es lo mismo, Dro Soft, también probó suerte con los matamarcianos. Aunque estamos un juego bastante correcto en todo, lo cierto es que no termina de enganchar. El scroll nos lleva de derecha a izquierda.

Amstrad, MSX y Spectrum. **Defcon 1**, de Iber Soft, se publicó en el 89 para Amstrad CPC, ZX Spectrum, MSX y Commodore 64 y tiene la particularidad de ponernos a los mandos de un helicóptero para enfrentarnos a una amenaza alienígena, pero en la Tierra. Por lo demás, bastante normalito. Mucho más interesante fue **Hypsys**, de Techno Arts, lanzado en el 88 para Amstrad, ZX y MSX, un matamarcianos de scroll vertical muy entretenido y bien hecho, de esos que pican, aunque poco original. Otro gran shooter español fue **Stellar Escape**, de Pyramid, que en 1991 se lanzó para Commodore Amiga con unos gráficos de mucha calidad, scroll suavecito, buen control y acción a raudales…

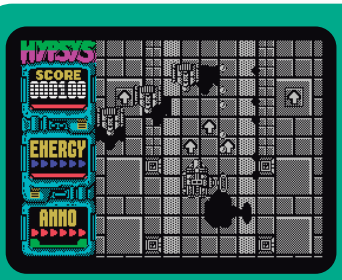
Tengo algunos shooters patrios más por aquí apuntados, pero no me van a caber todos y creo que estos son un buen ejemplo de lo que se hizo en el género en nuestro país y de cómo los matamarcianos fueron un elemento importante en ese tiempo que muchos han definido como la Edad de Oro del Software Español.

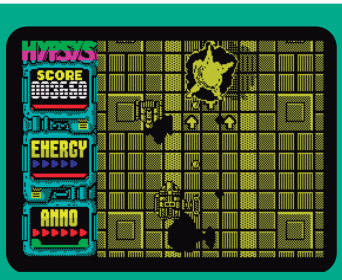
Hubo grandes nombres pero, por desgracia, estos mata-mata parecen opacados por los focos que se ponen en otros títulos que no tienen naves, ni disparos, ni jefes finales.

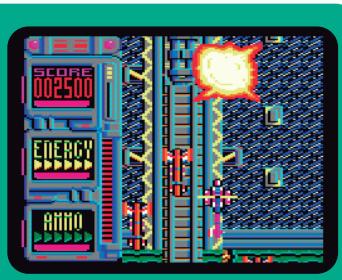
De todas formas, me gustaría terminar mencionando los dos **Space Chaos** (PC, 1998-99), más que nada porque fueron el primer trabajo de un estudio de desarrollo que sigue en activo hoy día: Devilish Games. Y con ellos me ayudan a cerrar el siglo XX, un tiempo de descubrimientos e hitos que han quedado para la historia.

Y es verdad que aunque se siguen haciendo meritorios matamarcianos (incluido alguno que otro español), lo cierto es que la edad dorada del género ya pasó hace tiempo, Hace mucho tiempo.

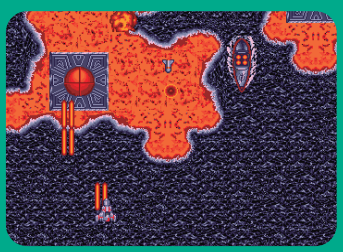
A veces pienso lo mucho que se hubiera aburrido mi yo de 10 años de no haber sido por estos maravillosos juegos de naves… P



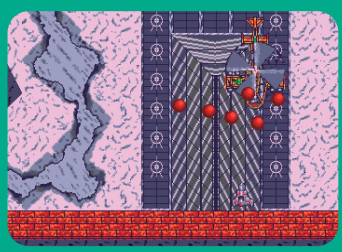




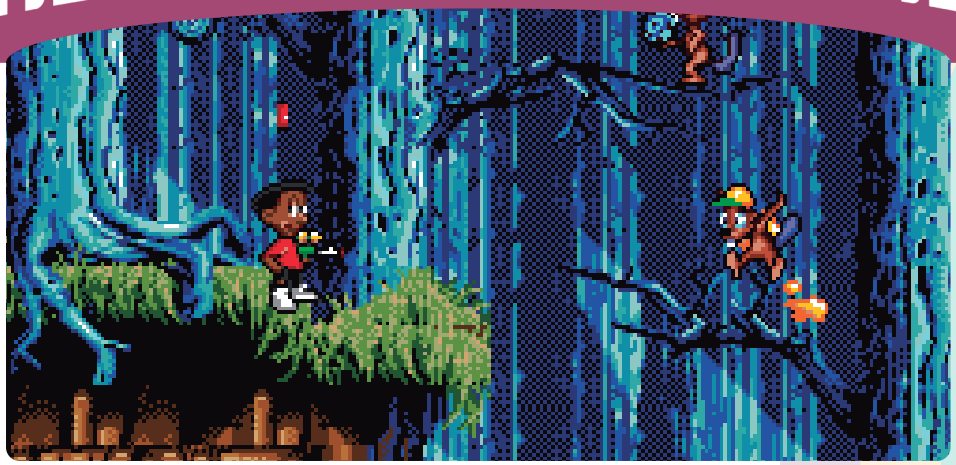
Hypsis (1988) | Uno de esos shooters mocromáticos en los que es difícil ver los proyectiles enemigos… siempre que los enemigos te disparen, claro, aunque este no es el caso. Las naves enemigas solo bajan por la pantalla en plan kamikaze. Esquivarlas es suficiente en muchos casos. Está bien hecho, con un movimiento suave y sprites grandes y, aunque parezca mentira, entretiene. Sobre todo si decides que vas a superarlo sin soltar un tiro… En CPC sí que había colores, aunque con menos resolución.



Stellar Scape (1991) | Probablemente el mejor shoot'em up para Amiga de los hechos en nuestro país. Tiene unos gráficos de gran calidad (mejor los sprites que los fondos) y sus tres discos resultan muy divertidos y jugables de principio a fin.



AJUSTE DE CUENTAS

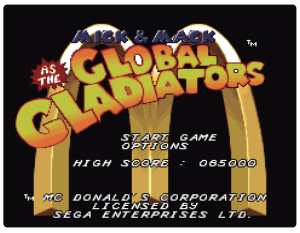


“McDonalds no estaba tan bueno”

por **I.M. Predator**

Quiero revisitar mi análisis de Global Gladiators porque pensaba que en el de 1993 me había pasado con la nota pero, ¿fue así?

Estaba pensando qué análisis de los pocos que hice en los años 90 podía revisar para ver si me había pasado con la nota. No sé por qué mi memoria apuntó a las hamburguesas de McDonalds, ya que en 1993 tuve la suerte de encargarme (no penséis mal) de un tal **Global Gladiators**.



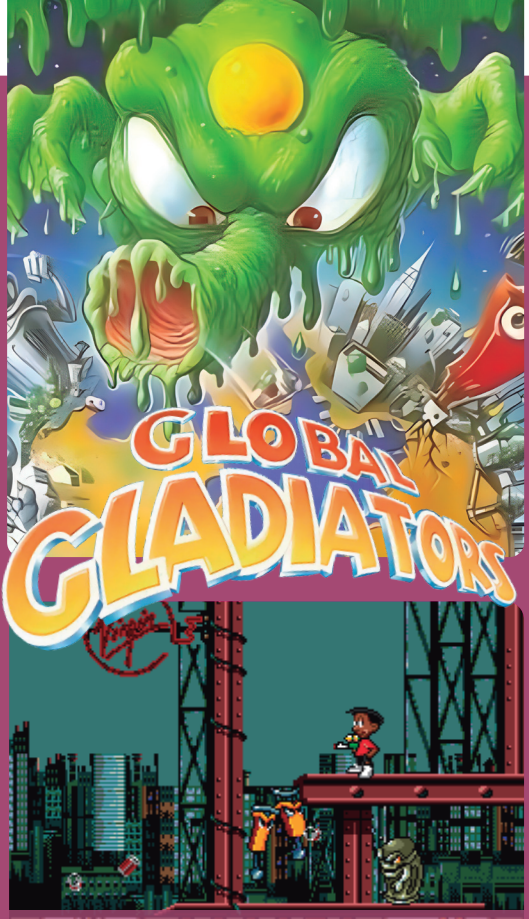
MEGADRIVE

Obra de David “**Earthworm Jim”** Perry, suponía una especie de segunda entrega de **M.C. Kids**, y en el que teníamos el papel de salvar al planeta de la suciedad y la contaminación humana, armados con una pistola de plasma (¡como las mías!) y viajando alrededor del mundo. En aquel análisis en la revista **OK Consolas** me deshice en elogios y terminé la elegía del título de Virgin con un empalagoso “uno de los cartuchos más buenos y jugables de los últimos ¿meses?, ¿años?, ¿tiempos? Sensacional, sin duda, y proto-jugable de nacimiento...” (sic).

Como os digo, leyendo el artículo pensé que me había pasado. ¡Uf!, estaba claro que debía haber vuelto de cazar Aliens por la Galaxia y no tenía el día, pero cuando ahora me he puesto a jugar en mi Mega Drive y cargué el cartucho, me di cuenta de que aquel depredador de »

Los restos de basura y las criaturas mutantes que nacen de ella suelen escupir algunas babas que, si nos tocan, nos reducirán la barra de energía.

Uno de los objetivos del juego es superar los niveles pero, también, recoger la mayor cantidad de "M" de McDonalds que se ven a lo largo de este cartucho.



El personaje no cambia mucho de principio a fin del juego ya que se valdrá siempre de un arma que esparce una especie de mucosidad capaz de acabar con todo.

los 90 no estaba muy equivocado. Sí en las formas pero no en el fondo de la cuestión.

Este **Global Gladiators** se siente como los buenos juegos. Mejor dicho, como los grandes juegos. El personaje responde cuando se le exige saltar o disparar. Cuando queremos llegar de una plataforma a otra o cuando queremos mirar arriba, abajo, izquierda o derecha por si queremos ver si algún enemigo nos acecha, forzando a un scroll que es de una perfección enfermiza.

Global Gladiators se llevó un 93 hace 32 años y algunos podrían pensar que se me fue la mano. Ahora, con la tranquilidad que da la senectud pienso que estuve certero, preciso y acertado. Como mis armas de plasma.

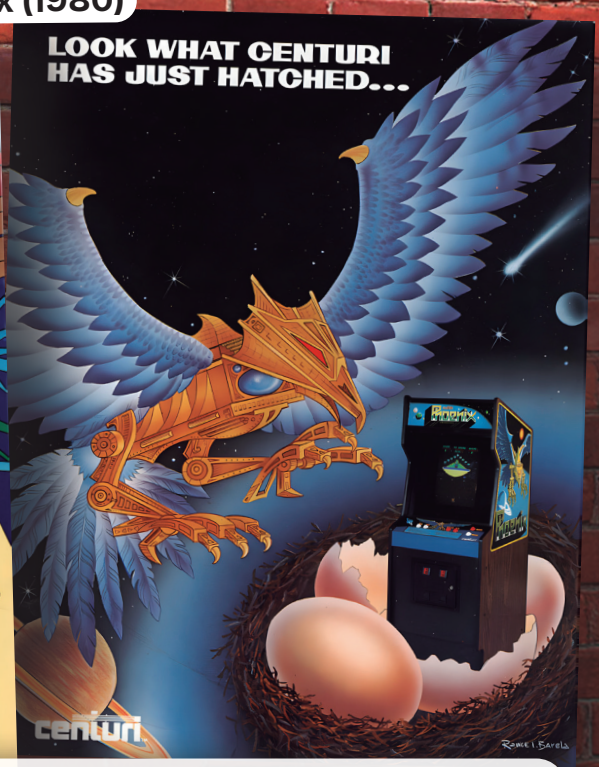
Así que por eso no moveré ni un ápice la puntuación que le puse. Otra cosa es cómo lo conté, pero esa es otra historia para otro **PIXELS**.

Review de Global Gladiators para Mega Drive en el núm. 25 de OK Consolas (1993).

Out of the top shooter

Ilustración de Phoenix de la revista Atari Club Magazine.

Phoenix (1980)



Siempre a la sombra de Space Invaders y Galaxian, la coin-op de Amstar Electronics aportó variedad con sus cinco fases e introdujo el concepto de jefe final en el género.

No son los matamarcianos más recordados de la historia, pero algunos cimentaron y redefinieron las bases del género.

por **Marcos García**

Elegir un top de los mejores shoot'em up es fácil, siempre podemos recurrir a títulos como **Space Invaders**, **Galaxian**, **Xevious**, **Gradius**, **R-Type**, **Darius** o **Raiden**, por ejemplo. Pero voy a centrarme en seis títulos que, aun siendo algunos de ellos referenciales, casi siempre se quedarían fuera de un top diez. Todos influyeron en mí de alguna manera, y por eso quiero dedicarles este homenaje "out of the top".

El más importante del lote es **Phoenix**, el "fixed shooter" de Amstar licenciado a Taito y Centuri que, »

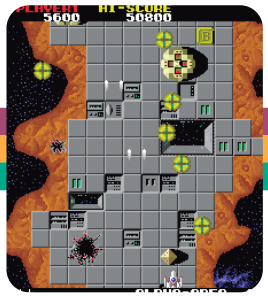
Star Force (1984)

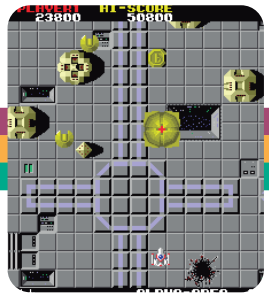
Con solo un power-up y un apartado técnico discreto, el shooter de Tehkan me hipnotizó con su doble scroll, su control preciso y su exigente dificultad.

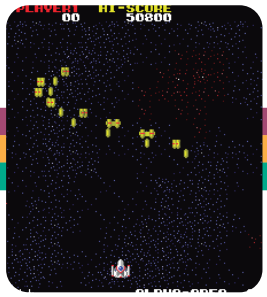
lejos de dejarse llevar por los esquemas invariables de **Space Invaders** y **Galaxian**, fue capaz de inventarse cinco niveles totalmente diferenciados, el quinto, con un súper final boss incluido, algo totalmente inédito en 1980. Otras curiosidades de **Phoenix** son que la nave se controlaba con dos botones, derecha e izquierda (al menos en Occidente), y que contaba con una barrera protectora para evitar ser alcanzado por los disparos o por el propio enemigo. Un shooter hipnótico, de pájaros impredecibles y huevos danzantes, que amenizaba nuestras esperas con el **Romance Anónimo** y **Para Elisa** de Beethoven. Por cierto, ¿recordáis aquel magnífico **Pheenix** compatible con Spectrum 16K? Pues es un gran ejemplo de lo mucho y bueno que se hizo en aquellos primeros años de la década prodigiosa de los 80.

No todo va a ser scroll vertical, ¿verdad?

Nos encontramos en 1984 y Tehkan/Tecmo captó toda mi atención con un shooter vertical llamado **Star Force**. Sus máximas virtudes eran un doble scroll suave como la seda, un control de la nave exquisito y una coreografía de enemigos que no daba ni un solo segundo de respiro. Las premisas no podían ser más básicas: »







Time Pilot ‘84 (1984)

Dentro de la variante multidireccional, el primer Time Pilot es uno de los claros referentes, aunque la magia jugable de Konami sigue presente en esta entrega futurista.

apenas un power-up, bonus de puntuación, mid y final bosses de aspecto básico, y cambios en la paleta de color y algunos assets del escenario para diferenciar los niveles. Eso sí, contaba con 25 fases y una dificultad que, poco a poco, se tornaba realmente exigente. A día de hoy, todavía suelo acudir a él, en su versión actual dentro de **Arcade Archives**, para saborear y recordar los bellos y sagrados rudimentos del género. Pero cambiemos otra vez la orientación del scroll.

Ahora le toca el turno a uno de esos shooter multidireccionales cuyo antecesor, **Time Pilot**, puede considerarse otro de esos clásicos semiocultos del “matamarcianismo”. Sí, señoras y señores: **Time Pilot ’84** conquistó mi corazón jugable, pese a ser un absoluto ausente en todas las quinielas del género. ¿Por qué? Su propuesta gráfica, con esas luces pulsantes sobre un escenario futurista y ese scroll hipnótico, resultaba realmente atrayente. Eso sí, la variación escénica entre fases solo afectaba a la paleta de color y a algunos enemigos, pero hacía gala de una jugabilidad made in Konami. Además del disparo clásico, incorporó “homing missiles” para abatir a ciertos enemigos, incluidos bosses. Otro shooter olvidado que po- »

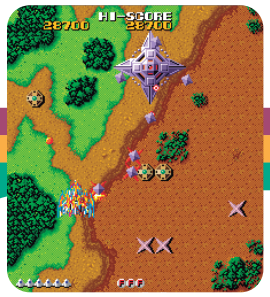
Terra Cresta (1985)

La creación de Nichibutsu heredó un apellido clásico para lucir el nuevo poderío de las CPU de 16 bits, sus míticos power-ups y una jugabilidad sin respiro.

déis encontrar en los **Arcade Archives**. Solo por presenciar la animación de la nave al completar cada nivel ya merece la pena.

Apenas un año después, en 1985, las recreativas ya comenzaban a beneficiarse del poderío de los 16 bits de Motorola. Ese fue el caso de **Terra Cresta**, de Nichibutsu, que además contó, en sus versiones actualizadas, con el impagable apoyo del chip de sonido YM3526. El salto tecnológico permitió que la espectacularidad del género creciera de forma exponencial: planos de scroll más suaves, más enemigos en pantalla sin ralentizaciones ni parpadeos de sprites (o al menos se intentaba), mayor memoria para ganar en variedad gráfica, paletas de color más amplias y una resolución superior. Todo eran evidentes ventajas.

Terra Cresta supo aprovecharlas con una buena colección de escenarios de colores vibrantes, sin interrupciones, repletos de enemigos de todos los tamaños y orígenes, y con un tempo de juego absolutamente embriagador. Pero sin duda, el plato fuerte eran las cinco ampliaciones o power-ups que podíamos acoplar a nuestra pequeña nave original. Además de aumentar su tamaño, añadían mayor y mejor poder de disparo, y la posibilidad de sepa- »

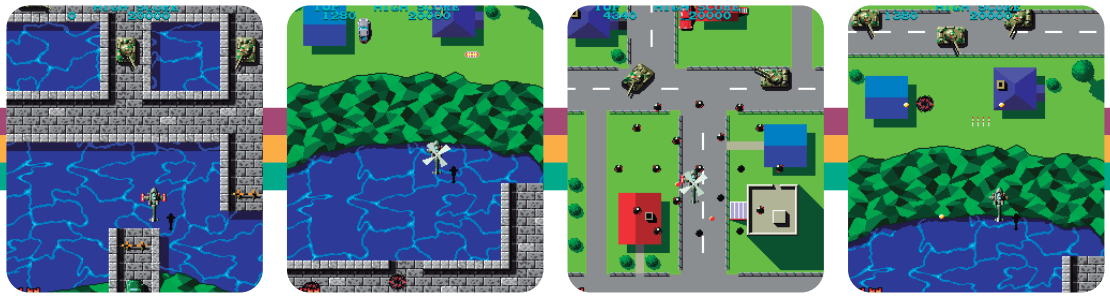


Tiger-Heli (1985)

El primer shoot’em-up de Toaplan será siempre recordado por su lento scroll y su disparo de corto alcance, pero tuvo el honor de introducir la mecánica de la bomba.

rarse temporalmente de la nave durante ocho valiosos segundos, hasta tres veces por cada parte adquirida, para cubrir una mayor porción de pantalla con sus proyectiles. Era un auténtico festín de balas y devastación que provocaba en el jugador el subidón de adrenalina correspondiente. De hecho, la primera vez que utilizábamos ese poder con las cinco ampliaciones, nos convertíamos en un ave fénix invulnerable durante ese breve pero triunfal período de tiempo. Magia audiovisual y jugable en estado puro, con mención especial para una banda sonora que se adaptaba al gameplay, y para la sobresaliente versión de ZX Spectrum a cargo del mago Jonathan Smith.

Y cerramos nuestro periplo vertical con el primer shooter de Toaplan, su majestad **Tiger-Heli**. Sin duda, lo que más recuerdo es el paisaje urbano destruible de la primera fase: esas casas, coches y trenes que podían ser arrasados a conveniencia. Tras su máscara costumbrista e inocente se escondía un shooter de scroll y helicóptero lentos, muy estratégico, con un disparo de medio alcance que obligaba a abatir enemigos desde posiciones cercanas. Además tuvo el honor de estrenar la bomba en el género: en este caso, dos laterales que



USAAF Mustang (1990)

Todos recordamos P-47: The Phantom Fighter de NMK, aunque su primer intento de secuela, que iba a llamarse P-51, ha quedado prácticamente en el olvido.

acompañaban al helicóptero y podían ser activadas por el jugador o detonadas por fuego enemigo. **Tiger-Heli** ofrecía dos tipos de power-ups/options, multitud de bonus escondidos, cuatro escenarios que se repetían en loop, mid-bosses de primera generación y un apartado gráfico "particular". Dicen las buenas lenguas que sus creadores (excomponentes de Orca y Crux) se inspiraron en **Gyrodine**.

Vuelve el horizonte a su posición

Para finalizar, un shooter horizontal apenas recordado y representante de esa hornada de arcades que ya no inventaban nada, pero que exprimían al máximo el hardware de los 90 y seguían ofreciéndonos minutos de delirio, explosiones y destrucción. **USAAF Mustang**, de NMK, pudo haber sido la secuela del recordado **P-47**, antes que **P-47 Aces** o el "reciente" **P-47 II**, pero se quedó sin denominación de origen. ¿Sus virtudes?: ocho niveles ambientados en la Segunda Guerra Mundial, final bosses de gran envergadura, media docena de planos de scroll y opción para dos jugadores simultáneos. Le tengo un cariño extra desde que conseguí la versión para Mega Drive, **Fire Mustang**, en su formato japonés.

AMSTRAD £8·95

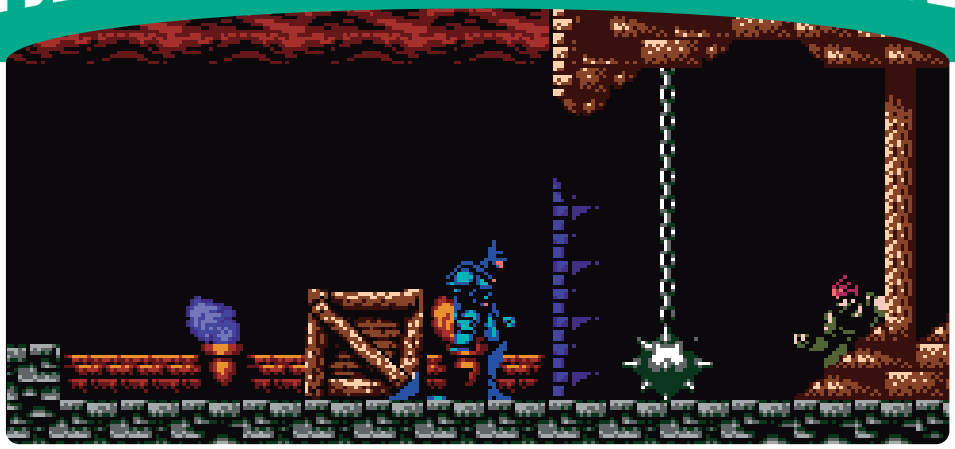
ZX SPECTRUM £7·95

COMMODORE 64 £8·95

Officially licensed coin-op game from Nichibutsu.
Follow up to Moon Cresta. Now for your home computer.
Pilot your space fighter over the planet eliminating all alien life forms on its surface. Build up fire power on board as you dodge missiles launched from land silos and under-sea bunkers.
Face the giant Death Star at the end of each orbit. You will need nerves of steel to pass this test!

Imagine Software (1984) Limited · 6 Central Street · Manchester · M2 5NS · Tel: 061 834 3939

AJUSTE DE CUENTAS



“Este Batman sí que se echa unas risas”

Batman y SunSoft son dos nombres íntimamente ligados a los años 90 y a las consolas de Nintendo. ¿Os acordáis?

por **José L. Sanz**

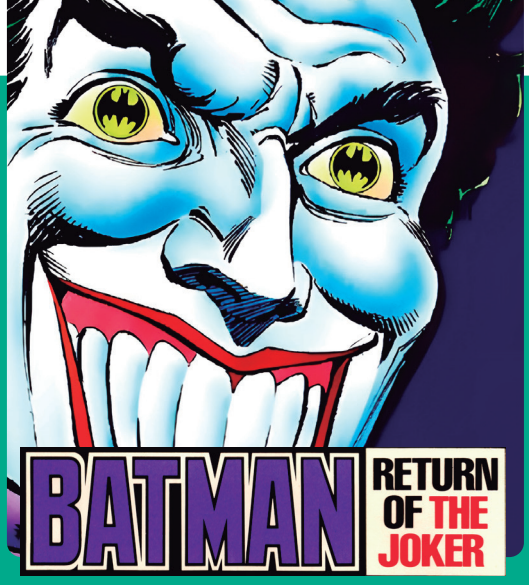
Todavía tengo presente el momento en el que cargué por vez primera aquel mítico cartucho de **Batman** de SunSoft de 1989 para NES. Fue al comienzo de **Hobby Consolas** y nos impactó tanto que hasta publicamos un mapa de algunas fases. Luego llegaría en 1990 otro para Game Boy, igual de bueno y después, en 1991, este del Joker. Cartucho que no comentamos en España hasta 1993. Las cosas de la distribución de aquellos tiempos.

Me tocó hacer el análisis de **Batman Return of the Joker** en el número 26 de **OK Consolas**, a principios de 1993 y no recuerdo que me impactara tanto. Es más, releyendo la review veo que me quedé estancado en una nota que no llegaba al sobresaliente. Digamos que zanjaba el asunto en un notable alto que lo mismo sulfuró a algún lector.

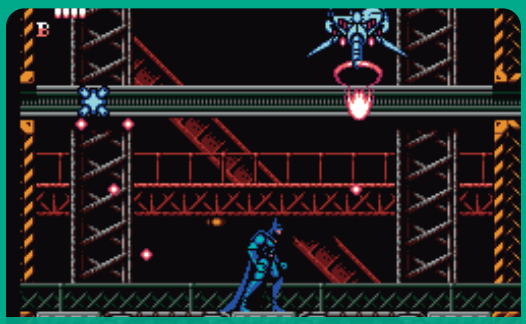
Tanto es así que he vuelto a cargarlo en mi NES para ver si le pasaba algo que no viera entonces, a pesar de que me deshice en elogios hacia el cartucho en el texto principal: delirios como “quintaesencias”, “gráficos de nota alta” o “sonidos cuadrafónicos”.

¿Acaso quería escapar del optimismo de puntuaciones que había vivido en Hobby Consolas? ¿O solo quería »

La selva es una de las fases más avanzadas y la complicación llega a su máximo con esas naves que atacan por sorpresa y que pueden acabar con todas tus vidas.



En las fases de hielo hay que sumar a los enemigos ciertas inercias por andar sobre él. Como siempre, la proverbial dificultad de SunSoft en escena.



Batman Return of te Joker mezclaba fases de scroll lateral con otras en vertical que fueron de las mejores que podíamos disfrutar en NES.

parecer más intelectual rebajando lo irrebajable? Como no me recuerdo mucho cómo era entonces, lo que haré será simplemente enmendarle la plana a aquel "J.L. Skywalker" y le diré que, sí o sí, este **Batman Return of the Joker para NES** tenía que haber pasado del 90.

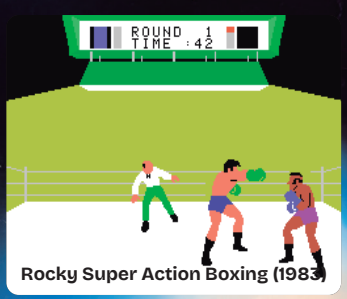
Da igual que hayan transcurrido 32 años porque el cartucho se sigue sintiendo rápido, fácil, manejable, intenso, divertido y muy actual. Con una perfección técnica que pocos juegos alcanzaron en aquella época y unas músicas que siempre han sido uno de los puntos fuertes de **SunSoft** en aquellos tiempos. Y sí, podemos afirmar que fue un juego "generacional", de los que no se olvidan y de los que da gusto revisitar una y otra vez. Por este **Batman Return of the Joker** no parece que el tiempo pase. Y eso es una buena señal de que en 1993 me quedé corto.

Review de Batman Return of the Joker para NES en el número 26 de OK Consolas (1993).

ColecoVision

¡Qué fuerte!

IF YOU CAN FIND A
MORE ADVANCED VIDEO GAMES SYSTEM
IT WON'T BE ON THIS PLANET.



Rocky Super Action Boxing (1983)

Miner 2049er (1983)

Bump 'n' Jump (1984)

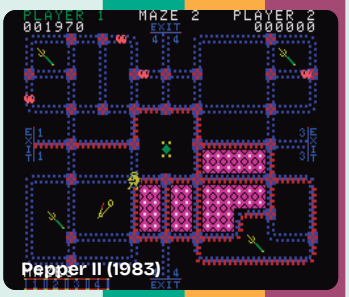
CBS Colecovision fue una consola que dejó a la mítica Atari 2600 en pañales: marcó una época e influyó en miles de jugadores que la vieron como un objeto inalcanzable de deseo.

por **José Luis Sanz**

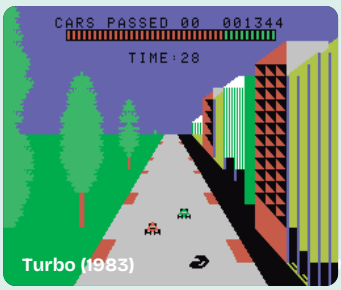
A lo mejor alguno se pregunta el por qué de vincular una portada de **Zaxxon** en la revista con la presencia de un reportaje sobre **CBS ColecoVision**. Y la respuesta es sencilla: fue el primer (gran) juego que vi de aquella bestia que descubrí un mes de diciembre de 1984, en Juvenalia Madrid.

El Ejército del Aire tenía un stand y no se le había ocurrido otra cosa que poner este **Zaxxon** que, a mí, me parecía un calco de la recreativa de SEGA. Y es que si lo comparabas con el cartucho que había recibido Atari 2600, la diferencia era de las que provocaban mucho dolor.

Y esa es, precisamente, la dimensión de una máquina que muchos han confundido con pertenecer a la misma generación que la vieja Atari 2600 cuando les separa cinco años. Y eso en aquellos tiempos fue un mundo. Un mundo que los señores de Coleco en EE.UU. y de CBS en otros territorios, no supieron aprovechar.



Pepper II (1983)



Turbo (1983)

Este es uno de los prototipos de CBS Colecovision que se manejaron antes de optar por su diseño definitivo. Como veis, el parecido es casi idéntico, salvo por detallitos.

Más que una simple consola

CBS ColecoVision no fue una consola más ya que representó en su momento un verdadero salto tecnológico que buscaba un único objetivo: replicar la experiencia de los recreativos en nuestro hogar. Verdadero motor que impulsaba muchas de las decisiones de la época.

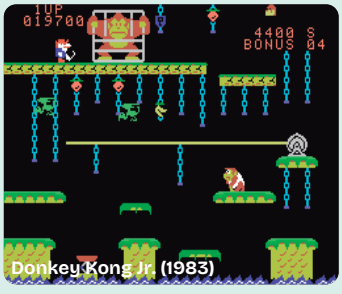
Es fácil pensar que ColecoVision solo se limitó a ofrecer gráficos y sonido mejores que los de su competencia, pero su diseño y arquitectura estaban pensadas para ir un paso más allá, para permitir una expansión casi ilimitada que ofrecía la posibilidad de ir añadiendo nuevos módulos que transformaban la experiencia original en una cosa diferente.

El módulo número 1, el llamado "Convertidor", te permitía jugar con cualquier cartucho de Atari 2600. El módulo número 2 era un completo set para juegos de coches, con "volante, tablero de instrumentos y pedal de acelerador" que traía de regalo el mítico **Turbo** de SEGA. El número 3 era menos divertido pero más útil ya que transformaba la consola en un microordenador personal, ADAM, con 80 K de RAM, teclado profesional, impresora "de alta calidad" y procesador de textos.

Demasiada distancia tecnológica

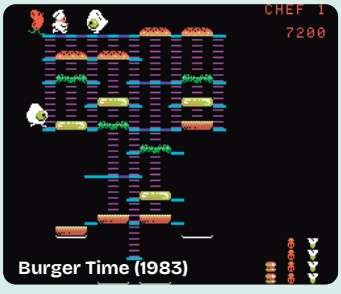
Mientras que Atari 2600 se lanzó en septiembre de 1977 y tenía un procesador MOS Technology 6507 de 8 bits a una velocidad de 1,19 MHz con una resolución de 160x192 píxeles, ColecoVision llegó a las tiendas en agosto de 1982 y era una bestia completamente voraz: presumía de un procesador Zilog Z80 a una velocidad de 3,58 MHz, 256x192 píxeles de resolución y un sonido "polifónico" que se alejaba de los "bip-bip".

Allí donde vendían una de estas maravillas había siempre un grupo de chavales »

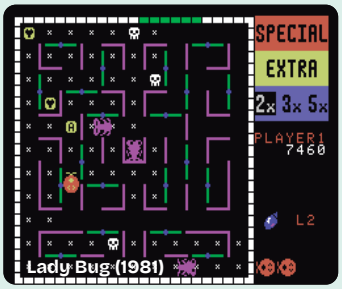


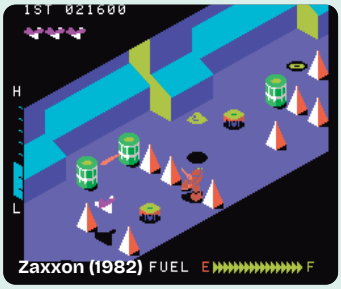
Donkey Kong Jr. (1983)

Pitfall! (1983)

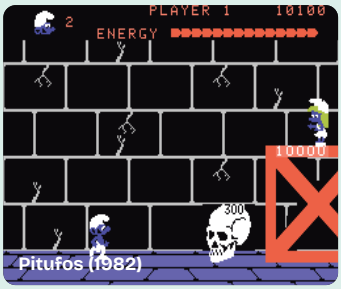


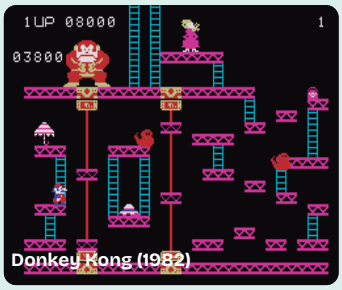
Burger Time (1983)





con la cara pegada al cristal del escaparate, soñando con que sus padres pudieran comprarles una. Y es que no hacía falta analizar mucho para ver las diferencias con lo que podíamos jugar en la época. De los 15 juegos que os hemos destacado en este reportaje, mirad lo que suponía tener en casa cartuchos como el ya mencionado **Zaxxon**, **Donkey Kong,**





Donkey Kong Jr., **Cosmic Avenger**, **Rocky**, **Pitfall!**, **Turbo**, **WarGames**, **Bump 'n' Jump** o los **Pitufos**.

Y eso que nos dejamos fuera a otros tan bestias como los **Q*Bert**, **Frogger**, **Buck Rogers Planet of Zoom**, **H.E.R.O.**, **Popeye, Spy Hunter**, **Montezuma Revenge** o el oportunista, pero divertido, **Cabbage Patch Kids** de Konami, que fue básicamente una adaptación del genial **Athletic Land** de 1983 para MSX, pero con muñecas repollo.

Daba igual la versión que cogieras que las imágenes de ColecoVision siempre eran mejores y más bonitas que las de Atari 2600, Intellivision o cualquier otro competidor. Incluso llevando al extremo la comparativa, en aquellos primeros inicios fue capaz de verse mejor que algunos cartuchos de arranque de la máquina que sería la encargada de sepultar el poder norteamericano en la industria: la vieja NES.

Contra todo y contra todos

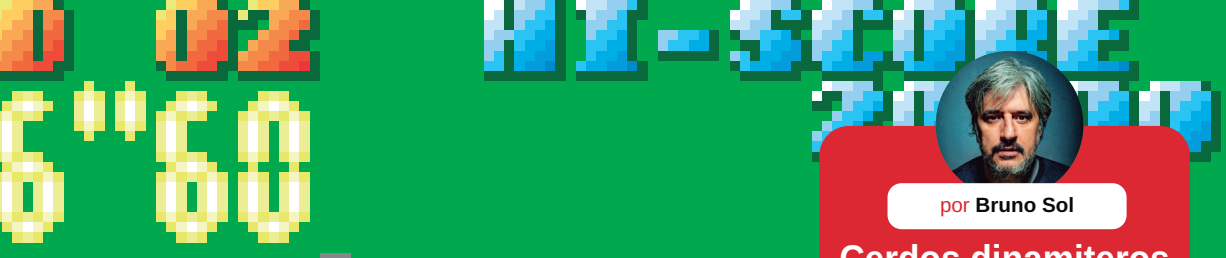
CBS ColecoVision llegó en un momento complicado. Como sabéis, el famoso crack de los videojuegos se produjo en 1983 y solo un año antes llegaba a las tiendas de todo el mundo.

Ni qué decir tiene que no tuvo mucha culpa de lo ocurrido, pero lo sufrió en propias carnes, además del empuje de los microordenadores que fueron su auténtica competencia en unos tiempos donde lo de jugar estaba bien, pero también aprender a programar y trastear con un dispositivo que todo el mundo tenía claro que marcaría el futuro.

En ese punto, el módulo ADAM no llegó a ser suficiente para eclipsar a los Commodore 64, ZX Spectrum o MSX y el sueño que tenía prometido una de las máquinas más ilusionantes de ese comienzo de los 80 se vio truncado. Por suerte, los años la han redimido y le han puesto en el lugar de privilegio que merece ocupar en la historia.

ME ROBÓ EL CORAZÓN

Bruno Sol es de tener gustos muy finos, de nombres que le recuerdan a una infancia en la que tuvieron especial importancia unos cerdos explosivos que llegaron a nuestro país con un nombre imposible. Con lo fácil que es decir **Butasan**.



por **Bruno Sol**

Cerdos dinamiteros

Los que ya peináis canas (o calva) lo recordaréis: tras el lanzamiento de los míticos recopilatorios **Los Super Diez** y **El Lingote** había una enorme expectación por conocer la siguiente maniobra de ERBE para el mercado navideño de 1988.

Hasta cierto punto fue una decepción. En lugar de otro recopilatorio de éxitos, el pack **ERBE 88** ofrecía en exclusiva la conversión de la recreativa más popular del momento, **Operation Wolf**, junto a tres absolutas "purrias" de Topo Soft: **Chicago's 30**, **Coliseum** y **Titanic**. El pack se completaba con un quinto título de U.S. Gold, con una carátula horrible y un nombre aun más demencial: **Psycho Pigs UXB**.

Es indudable que ERBE aprovechó el tirón de **Operation Wolf** para colarnos cuatro castañas a la fuerza, pero no sé vosotros, yo acabé jugando mucho más al arcade de los cerdos dinamiteros. De hecho, desde entonces me volví un fanático de **Butasan**, la recreativa de Jaleco. Si no la conoces, corre al MAME o a Switch y PS4 para jugarlo. Imagina la pirotecnia frenética de **Bomberman**, pero a cara de perro, sin muros ni parapetos, encarnando a un cerdo que viste unas bragas con lunares y puede calzarse un disfraz de **Godzilla** a modo de power-up. Pura poesía.

APRENDED ABUELOS

“No sabía que Chris y Jill tenían modo tanque”

Resident Evil se lanzó por primera vez en 1996 y creo que no estoy preparado para manejar un gamepad sin sticks analógicos.

por **Junior**

SEGASATURN

Resident Evil es, sin duda, una de mis franquicias de videojuegos favoritas de siempre. Cada vez que llega una nueva entrega o un remake de un viejo clásico me los juego, y los disfruto de todas las maneras posibles. Incluso si es en realidad virtual.

Por eso, cuando mi padre me dijo que tendría que jugar al primero de todos, el de 1996, estaba muy emocionado (demasiado) por descubrir los inicios de un universo que tanto me gusta.

Sin embargo, todo hay que decirlo, esa sonrisa se me borró en cuestión de segundos nada más ver esa intro “live action”. Es la cosa más noventera que he visto en mi vida, y dicho esto en el peor sentido de la expresión.

Sin embargo, no todo es malo dentro de este primer **Resident Evil** ya que, por ejemplo, su ambientación es bastante buena, incluso aunque los zombies casi no se diferencien de Chris, Jill y compañía. Es más, la mansión Spencer es un emplazamiento que da para encontronazos con los infectados bastante resultones. Parece que en el 785 a.C. sabían hacer buenos juegos de terror, a pesar de los años transcurridos y de las limitaciones de entonces.

RESIDENT EVIL

Mención especial para los perros, que son terroríficos. Además, ya se intuyen esas pinceladas de grandeza que harían que las entregas posteriores (las buenas) se convirtiesen en el estandarte de los "survival horror".

Como el jefe es un nostálgico que no puede estar más de cinco minutos sin mencionar la palabra SEGA, me obligó a cargarlo en una de sus consolas originales, **SegaSaturn**. Decidí jugarlo durante unas cuantas horas en una de las máquinas que lo vieron nacer en 1996 y solo puedo decir una cosa: ¡benditos sticks analógicos! Intentar orientar al personaje-tanque para que se moviera a donde quería era una tarea titánica. No lo pasaba tan mal desde las prácticas de aparcamiento del autoescuela.

Por último me gustaría hacer un llamamiento a la comunidad retrogamer y es que aunque es común a toda la saga, es en este primer juego donde se nota más. Le aconsejaría a los dueños de la mansión Spencer que cambien de cerrajero, porque no hay ni una sola puerta que se abra a la primera y cuyos goznes no se escuchen crujir. Échenles algo de aceite para engrasarlas.

En resumen, este **Resident Evil** de 1996, aunque marcó una época, creo que ha envejecido regular, sobre todo en jugabilidad. La próxima vez que quiera divertirme con un **Resident Evil** del año de la polca, cogeré el 4.

La perspectiva fija de todas las pantallas era genial, pero el control no, que cambiaba en función del encuadre de la escena. Un lío para el personaje/tanque.

Pisarle la cabeza a un zombie era algo muy violento pero, por suerte, los gráficos están tan pixelados que bien podría pasar por una sandía que hay por el suelo.

John Romero

El arquitecto del caos y del código

John Romero es uno de los grandes nombres de la historia del videojuego. Doom, su criatura más conocida. Daikatana, la más denostada.

por **José L. Molina**

Si alguna vez has reventado demonios en **Doom**, te has deslizado por los pasillos de **Wolfenstein 3D** o has hecho un rocket-jump en **Quake**, entonces ya has estado en alguno de los mundos caóticos diseñados por **John Romero**. Esos juegos no solo marcaron una época: cambiaron para siempre la industria, dejando atrás los viejos juegos exclusivamente 2D.

Doom (MS-DOS)

John Romero no es solo una leyenda del videojuego. Es uno de los arquitectos del medio, un programador del caos, un narrador que construye con monstruos, laberintos y cohetes. Y lo mejor de todo es que su historia no ha terminado.

¡Hola John! He sido un gran fan de tu trabajo durante años. Cuando empezaste en el desarrollo de videojuegos, ¿quién o qué te inspiró de verdad? ¿Hubo algún juego o desarrollador que te hiciera pensar “sí, yo quiero hacer esto también”?

Cuando empecé en el desarrollo de videojuegos me inspiraba el potencial puro de la programación y todo lo que podía crear. Los primeros juegos arcade como **Pac-Man**, **Crazy Climber** y **Tempest** eran increíbles. Eran mundos que podías »

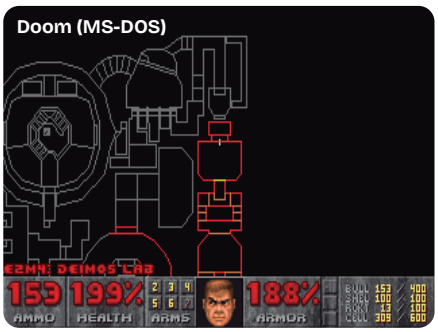
John Romero, en una imagen cedida.

John Romero ha cultivado mucho su imagen y ha creado un personaje que no solo vive de visitar eventos multitudinarios, sino que sigue desarrollando videojuegos.

dominar, explorar e incluso diseccionar mentalmente.

Pero lo que realmente encendió la chispa fue **Ultima**, **Pinball Construction Set** y **Gorgon** en el Apple II. Eran inmersivos y además empujaban claramente los límites de lo que podían ser los videojuegos. Pensé: "Quiero hacer juegos como estos."

También me influenciaron los primeros desarrolladores, que parecían magos detrás del telón. Richard Garriott (Lord British), Bill Budge y Nasir Gebelli eran mis héroes, verdaderas estrellas del rock de la programación. Quería crear cosas que hicieran sentir a la gente lo que yo sentía cuando disfrutaba de sus juegos.



Doom (MS-DOS)

Todo el mundo conoce **Doom**, por supuesto, pero has trabajado en muchos otros proyectos increíbles, como **Quake** y **Hexen**. ¿Hay algún momento en particular o alguna historia de esa época que recuerdes, tal vez algo que los fans no hayan oído mil veces?

Un momento que siempre se me queda grabado fue durante el desarrollo de **Quake**. Había un gran impulso por inventar algo totalmente nuevo, no solo en tecnología, sino también en »

tono y diseño. Fue caótico, intenso, y hubo desacuerdos creativos, pero también había magia en el aire. Recuerdo la primera vez que vimos al motor de **Quake** renderizar una escena. Pensamos: "¡Oh, Dios mío, esto va a cambiarlo todo!".

Una historia poco contada fue durante la creación de **Heretic** y **Hexen** (que ayudé a diseñar y produje ejecutivamente a través de **Raven Software**). Todos estaban aprendiendo un nuevo método de desarrollo usando nuestro motor y herramientas en un sistema operativo llamado **NeXTSTEP**.

El ambiente en el estudio era eléctrico, realmente disfrutaban sumergiéndose en una forma completamente nueva de hacer juegos. Ver a otros prosperar con lo que habíamos creado en id fue increíblemente gratificante.

Es una locura si lo piensas pero llevas varias décadas desarrollando juegos, ¿cómo dirías que ha cambiado tu enfoque en el diseño de juegos desde los días de Doom y Quake hasta los proyectos en los que estás trabajando actualmente hoy en día?

En aquella época el diseño de juegos era muy instintivo y rápido, construíamos algo, lo probábamos y lo iterábamos ese mismo día. Había menos estructura formal y más fiarnos de las "sensaciones". Ahora he madurado como diseñador. Pienso mucho más en la incorporación del jugador, la accesibilidad, la retención y el impacto emocional, cosas que ni siquiera formaban parte del vocabulario entonces. Pero el núcleo no ha cambiado: mis FPS deben ser divertidos, precisos y sorprendentes. Todavía me obsesiona el flujo y la sensación de dominio. La diferencia hoy es que puedo combinar eso con un diseño más amplio de forma más intencionada.

Has ayudado a dar forma a algunas ideas clave de jugabilidad que hoy se consideran estándar. ¿Cómo se te ocurren nuevas mecá- »

nicas o giros? ¿Hay algo en los juegos actuales que te emocione o te inspire?

La innovación suele venir de dos lugares: o de la frustración con algo que se siente "mal" en un género, o del deseo de romper una regla que todos hemos seguido durante demasiado tiempo. Por ejemplo en **Doom**, prácticamente, ignoramos la recarga. También eliminamos las vidas del jugador y la puntuación, reliquias de la época de los arcades.

Hoy en día me encantan los juegos que rompen con lo establecido. **Hades**, **Dead Cells**, **Dusk** y **Turbo Overkill** me entusiasman, entienden la velocidad de la vieja escuela y la inyectan con pensamiento moderno. Narrativas procedurales, ciclos roguelite y ritmo marcado por el jugador son áreas que sigo muy, muy de cerca.

Y por supuesto, estoy jugando muchísimo a **Balatro**, y justo ahora en estos días también con **Blue Prince**.

Los jugadores han cambiado mucho desde los años 90. La atención, las expectativas y todo el rollo ese. ¿Cómo crees realmente que ha evolucionado la experiencia del jugador? ¿En qué te enfocas hoy en día para asegurarte de que tus desarrollos sean capaces de conectar con el público de 2025?

Los jugadores han evolucionado mucho. En los 90, los juegos eran más implacables. Hoy la atención está dividida y las expectativas son más altas, la gente quiere sorprenderse más rápido, casi sin perder tiempo. Eso significa "intros" más ajustadas, mejores interfaces, y sistemas que respetan el tiempo del jugador.

Para conectar con esos jugadores actuales me enfoco en la claridad y el impulso. Si un jugador no sabe qué hacer o por qué debería importarle en los primeros 10 minutos, he fallado. Así que incluso con sistemas o historias complejas, trabajo duro para asegurarme de que el camino del jugador sea gratificante e intuitivo.

Sé que tienes algunos proyectos nuevos muy emocionantes en marcha. ¿Podrías compartir un poco sobre lo que estás desarrollando actualmente? ¿Qué es lo que más te emociona de estos próximos juegos que preparas? Cuéntanos lo que puedas, claro...

En este momento estamos desarrollando un juego en **Romero Games** que es más grande y ambicioso que cualquier cosa que hayamos hecho antes. No puedo decir mucho porque aún no se ha anunciado. Es un shooter, estamos usando Unreal 5, y tenemos el respaldo de un gran editor que nos apoya.

Lo que más me emociona de este proyecto en el que estamos es que las cosas están saliendo genial.

Foto original de algunos de los miembros que desarrollaron Doom en el año 1993, con John Romero en primer plano y con unas melenas muy de la época. ¡Qué tiempos!

La pregunta del millón

¿Qué opinas de la moda de intentar ejecutar **Doom** en cualquier tipo de dispositivo electrónico, incluso en los más estrambóticos?

"La verdad es que me parece super curioso. Es más, incluso creo que se podría crear un sistema oficial de medición de la calidad de cada una de esas adaptaciones. ¿Ejecutar **Doom** [en cualquier parte] sí o no? Por supuesto que me encanta que **Doom** funcione en todo tipo de hardware exótico. Fue programado así para ser portable".

La comunidad de videojuegos es más grande y está más conectada que nunca. ¿Cómo te mantienes en contacto con tus fans hoy en día? ¿Alguna vez has tomado ideas o comentarios de la comunidad para incorporarlos a tus juegos?

Estoy muy activo en X, Instagram y TikTok. Leo a menudo hilos en Reddit y comentarios de fans. Me encanta hacer AMA e interactuar con la gente en eventos, lo cual hago varias veces al año por todo el mundo. Me emociona ver que muchos siguen apasionados y enamorados por juegos en los que trabajé hace décadas.

Y sí, absolutamente hemos incorporado ideas de la comunidad. De hecho, para nuestro juego actual, hemos realizado varias rondas de investigación con usuarios y ajustado varios parámetros según sus impresiones. Creo que los jugadores son tus copilotos y te ayudan a dirigir.

Mucha gente sueña con entrar en el desarrollo de videojuegos. ¿Cuál es el consejo sincero que darías a alguien que quiere entrar en la industria y dejar huella?

Aquí va la verdad: si quieres estar en esta industria tienes que hacer juegos. No basta con planearlos, soñarlos o hablar de ellos. Usa las herramientas que tengas a mano, Unity, Unreal, GameMaker, etc., y construye algo. Aunque esté crudo, pero termínalo para enseñarlo.

Además, aprende a trabajar con otros. La comunicación, el feedback, la iteración es tan importante como tus habilidades técnicas. Y por último, construye tu portfolio con intención. No esperes a tener una oferta de trabajo para empezar, crea ya. Eso es lo que separa a los soñadores de los que hacen.

De todos los juegos en los que has trabajado, ¿cuál es del que estás más orgulloso?, ¿quizás uno que resultó incluso mejor de lo que esperabas? Y en el otro extremo, ¿hubo algún proyecto que no salió como esperabas?

Doom es una piedra angular, un juego del que siempre »

En Retrobarcelona 2025 tuvimos la ocasión de poder saludar a John Romero, darle las gracias por la entrevista que nos concedió y, de paso, regalarle un ejemplar de PIXELS.

estaré más orgulloso. También estoy muy orgulloso de **SIGIL** porque fue volver a mis raíces, diseñando niveles brutales e intrincados con décadas de experiencia detrás. La recepción, por cierto, me dejó alucinado.

En el otro extremo está **Daikatana,** fue un proyecto que no salió como esperaba. Una mezcla de ambición, tiempos y retos del equipo que llevó a un resultado que no reflejaba nuestra visión original. Pero aprendí mucho de eso. A veces, el fracaso te enseña mucho más que el éxito.

Has trabajado con gente legendaria a lo largo de los años, especialmente durante los primeros días de **id Software**. ¿Sigues en contacto con alguno del antiguo equipo? Mirando atrás, ¿cuánto influyeron esas amistades y esa química de equipo en la colaboración en juegos como **Doom** y **Quake**? Y ahora, con tu nuevo estudio en Irlanda, ¿cómo es la dinámica con tu equipo actual y cómo influye en los nuevos proyectos?

Doom (MS-DOS)

Claro. Sigo hablando con **John Carmack**, **Tom Hall** y **Adrian Carmack**, tenemos mucha historia juntos y respetamos los caminos que cada uno ha tomado. Las amistades que teníamos en aquellos primeros días influenciaron muchísimo los juegos. Éramos jóvenes, luchadores, hambrientos y nos empujábamos unos a otros constantemente.

Ahora, con mi nuevo estudio, **Romero Games,** que está situado en Irlanda, la energía es diferente. Es más madura, más colaborativa y más diversa. Mi equipo aquí es fenomenal, creativo, reflexivo y valiente. La dinámica actual consiste en aprovechar la experiencia y mezclarla con perspectivas frescas. Además, tengo la suerte de que Tom Hall se mudó a Irlanda y ahora trabaja conmigo en este equipo, aportando toda su experiencia y su magia, como siempre lo ha hecho tanto ahora como en los viejos tiempos de id Software.

FROM THE CREATORS OF THE AWARD-WINNING *WOLFENSTEIN 3-D*™

DOOM™

"The graphics are superb, with lighting effects and art that could only come from dark and demented minds."
Computer Gaming World

"You want action? You want gunplay? You want gore? ...DOOM has it all."
PC Entertainment

"...if you have saliva, prepare to drool now.""...an absolute must-have for PC action fans."
Electronic Games

WANT TO BE A HERO? GO TO HELL!

DOOM is a lightning-fast virtual reality adventure where you're the toughest space trooper ever to suck vacuum. Scientists stationed on a far-off moonbase have opened a gateway to Hell, releasing a monster-infested holocaust upon the universe. You're the last marine remaining on the base after the invasion. Your mission is to survive!

- Four-player combat over network
- Two-player action over modem
- Incredibly detailed 3-D world
- Blood-curdling stereo sound effects
- Hair raising demonic denizens of Hell
- Awesome foe-fraggin' weapons

Call 1-800-IDGAMES

Order the entire DOOM trilogy for $40.00 or get episode one, *Knee-Deep in the Dead*™ for the cost of shipping and handling. Or download episode one from Software Creations™ BBS.
(508) 368-4137 @ 2400-14.4K baud
Canadian customers call 1-800-661-7383.

id INC SOFTWARE

Requires a 386DX PC compatible or better; hard disk drive; VGA graphics; 4 Megabytes of memory. A 486 is recommended. Multiplayer options require a network which uses the IPX protocol, a modem, or serial link. Digitized sound effects require a 100% Sound Blaster™ compatible card, Gravis Ultra Sound™, or Pro Audio Spectrum™-16.
DOOM is a trademark of Id Software, ©1993. Other trademarks are the property of their respective companies.

ME ROBÓ EL CORAZÓN

Jose Luis ha decidido decantarse por una de esas recreativas que nos marcaron en los años 80 y que, por lo que parece, le impresionó mucho en aquellos tiempos. ¿Tal vez alguna bola perdida le pegó en la cabeza demasiado fuerte?

SCORE

por **José L. Sanz**

Esa nave nodriza

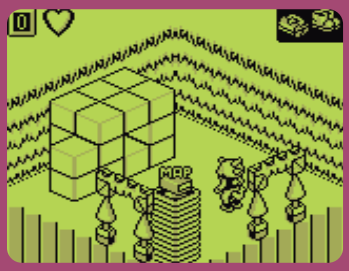
ARKANOID

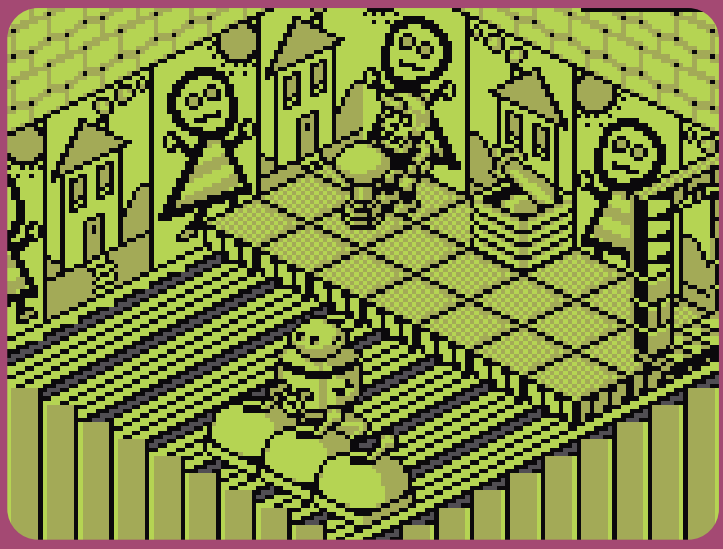
Hay juegos que permanecen en nuestra memoria a lo largo de los años y que, por lo que sea, siempre tienes ganas de jugarlos en cuanto los recuerdas. **Arkanoid** es uno de ellos. Lo descubrí en mi ZX Spectrum+, en aquella conversión de Imagine, a pesar de que venía de triunfar en los recreativos. Como (casi) todo lo relevante de aquella década.

Así que sí, este juego es de los que me roba el corazón constantemente, allá donde puedo jugarlo. Da igual si es con aquel viejo Spectrum de los 80 o con alguna de sus versiones para otros ordenadores que he ido comprando con el transcurrir de los años.

Me sigue resultando mágico el instante en el que empieza la partida, cuando vemos la intro con esa pedazo nave en el espacio y la barrita protagonista saliendo por una de sus compuertas superiores. Una escena digna de **Star Wars** que en los 80 te hacía pensar que esos ladrillos que teníamos que eliminar eran soldados de un malvado Imperio Galáctico. Taito se coronó con esta maravilla y a pesar de tener 39 años a sus espaldas, sigue siendo uno de los mejores juegos que han visto los tiempos. Con mucha diferencia.

El monstruo que pudo reinar isométricamente





Perfección técnica y gráfica | Monster Max, desgraciadamente, no reinó en ventas pero a pesar de eso se convirtió en el rey de nuestros corazones. No solo por devolvernos la esencia **Filmation** del ZX Spectrum casi una década después, sino por ser uno de los mejores cartuchos de **Game Boy**.

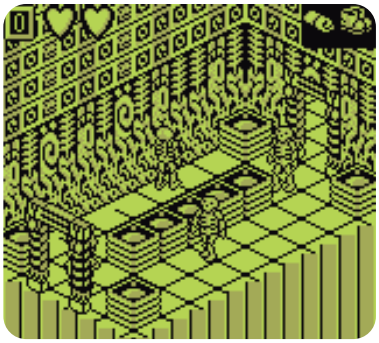
Cómo Rare, Jon Ritman y Bernie Drummond crearon uno de los mejores juegos de Game Boy y Titus lo echó todo a perder. Con cameo especial de Nintendo y Shigeru Miyamoto.

por **Juan C. Sanz**

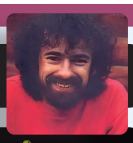
Imaginad la escena. Otoño de 1994, Marcos García, mi Director en la revista Super Juegos, me entrega un juego de Game Boy firmado por Titus (mala señal) y completamente desconocido "para ver si merece la pena comentarlo". Le echas un primer vistazo y te llaman la atención unas capturas de pantalla en perspectiva isométrica, idénticas a las de esas joyitas que jugábamos en los ochenta como **Knight Lore**, **Batman**, **Hydrofool** o **Head Over Heels**.

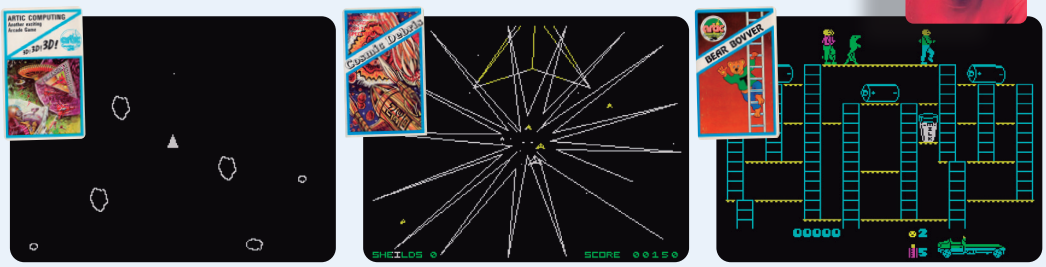
A continuación observas que en la parte trasera de la caja, junto al logo de Titus, aparece el de Rare y piensas que no puede ser, que no es posible que la antigua **Ultimate Play the Game** haya regresado para deleitarnos con un nuevo juego tipo **Filmation**. Y es entonces, al insertar el cartucho y encender la consola, cuando la realidad supera todas tus expectativas. Allí aparecen los nombres de los dos diseñadores de videojuegos que posiblemente más me hayan marcado en mi vida: **Jon Ritman** y **Bernie Drummond**.

Y es justo desde ese preciso momento que **Monster Max** pasa a ser algo especial en mi vida, uno de mis »



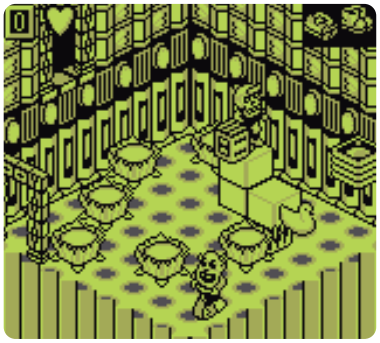
El Jon Ritman menos famoso





Tras un discreto comienzo en ZX81 con **Namtir Raiders**, un shooter que vendió a Artic Software en 1982 por 150£, Jon Ritman exploró el universo de las 3D con hasta tres juegos vectoriales durante el año 1983 (y un cuarto, **Dark Star**, en el que colaboró). El broche a su época "desconocida" lo puso con un divertido arcade llamado **Bear Bovver**, muy parecido a **Burger Time**, donde sorprende el parecido de sus personajes con el de los futbolistas de su primer gran éxito comercial de 1984, **Match Day**. No fue hasta 1986 cuando Jon forma equipo con **Bernie Drummond** para crear su primer juego Filmation, **Batman**, técnica que llevaron a su máxima expresión con su gran obra maestra **Head Over Heels** en 1987. Ese mismo año crearon juntos el mejor simulador de fútbol para ZX Spectrum, **Match Day II**.

- Namtir Raiders (1982, ZX81)
- Dimension Destructors (1983, ZX Spectrum)
- Cosmic Debris (1983, ZX Spectrum)
- 3D Combat Zone (1983, ZX Spectrum)
- Bear Bovver (1983, ZX Spectrum)



juegos preferidos, de esos a los que vuelvo siempre.

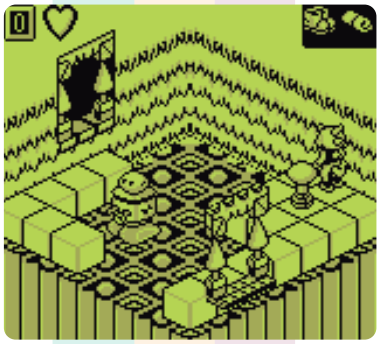
Desarrollo rápido, distribución tardía

La historia de **Monster Max** es una historia triste. Es la historia de un juego que lo tenía todo para reinar y que acabó pasando con más pena que gloria por las estanterías de todo el planeta. Pudo reinar en ventas, porque no existía un juego así en Game Boy, pero Titus se encargó de tirarlo todo por tierra retrasando el lanzamiento del cartucho hasta el segundo semestre de 1994, cuando Jon y Bernie habían finalizado el desarrollo en enero de 1993, tras apenas nueve meses de trabajo. En ese intervalo de tiempo Titus les presentó incluso la opción de que el juego fuese distribuido por la propia Nintendo, con la condición de que el protagonista, Max, se sustituyera por alguno de los personajes del universo Mario.

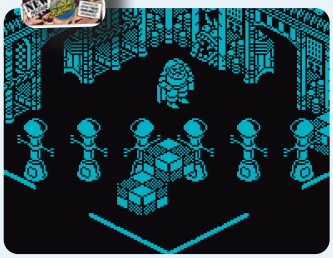
Jon se olió que ese no iba a ser el único cambio y prefirió no embarcarse en una aventura que habría acabado en un cartucho distinto. En alguna entrevista comentó que el mismísimo **Miyamoto** le confesó que había aspectos del juego que no le gustaban. Por suerte, Max se quedó y el juego salió tal y como estaba planeado.

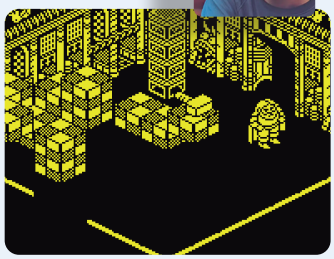
El juego perfecto

Por supuesto no fue solo la nostalgia de revivir tiempos pasados lo que me llevó a puntuar **Monster Max** con un merecidísimo 96% en el número 31 de la revista **Super Juegos**: es un juego perfecto de principio a fin. Todo en él funciona como »



Super Hero, el gran desconocido de Bernie

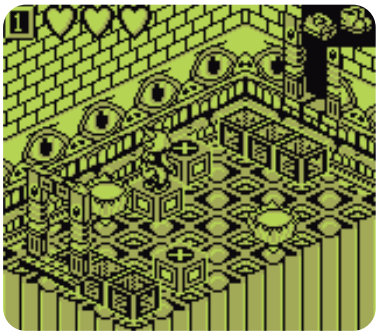




Jon Ritman firmó sus mejores juegos con Bernie Drummond a su lado como grafista, en lo que fue una de las parejas profesionales más reconocibles y estables de la época de los ocho bits. Bernie, sin embargo, le fue "infiel" a Jon en una ocasión. Fue en 1988, de la mano de **Codemasters**, donde firmó los gráficos de **SuperHero**, Un juego tipo **Filmation** que copiaba todo lo bueno de **Batman**, pero con poco acierto. Lo más destacable eran los gráficos de Bernie Drummond y un intento de crear continuidad en el mapa mediante un scroll entre pantallas. Un efecto interesante que se acababa tornando en una tortura.

un reloj suizo, desde la interfaz, con infinidad de tips que te enseñan cómo jugar, hasta la distribución de los niveles y sus diseños. Lejos de soltarnos en un "mundo abierto" como el de **Head Over Heels**, Jon ideó un maravilloso sistema de fases para que esas 630 pantallas (contando las siete del nivel de demo y la escena final) no pareciesen una tarea abrumadora. Creó un mapa con 10 plantas conectadas por ascensores y tres niveles en cada una de ellas. Había total libertad de movimiento, pero para cambiar de planta debíamos pagar al ascensorista y ese dinero solo se obtenía completando misiones. El objetivo, claro, era llegar hasta la última planta donde el villano **Rey Kronen** aguardaba en el nivel más largo del juego, con 54 habitaciones. El resto de niveles, a excepción del primero, tenían entre 16 y 30.

A la entrada de cada nivel un monitor nos daba una pista con el objetivo, por lo general localizar un objeto o acabar con algún enemigo. Y utilizando los 12 tipos de objetos disponibles y sus poderes, había que recorrer



las habitaciones salvando obstáculos. La dificultad radicaba en saber elegir cuáles llevar porque solo podíamos equipar dos. Y creedme que a veces era difícil dar con la combinación exacta.

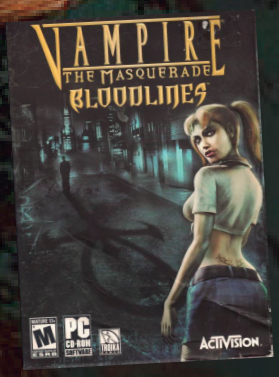
Un prodigio técnico

Esta pareja de genios se enfrentó a problemas técnicos que resolvieron con maestría. Bernie consiguió que sus gráficos funcionasen en una resolución como la de Game Boy, de 160x144 pixels, sacando partido a la posibilidad de cambiar la "paleta de colores" en tiempo real. Jon, por su parte, se enfrentó a que un juego isométrico como éste no podía utilizar sprites, por lo que debió idear un sistema que modificaba cada tile de la pantalla en el momento exacto. Un reto inmenso debido a la forma en la que el hardware de Game Boy gestiona la pantalla, sobre todo el tercio inferior.

Gracias a ese esfuerzo, **Monster Max** es posiblemente el juego más avanzado de Game Boy y, sin duda, uno de los mejores de la historia de la portátil.

ME ROBÓ EL CORAZÓN

Nachete vuelve a esta sección para contarnos uno de esos juegos que le dejaron una profunda huella, de 2004, así que está rozando el palo de lo que **NO es retro**. Pero así es él, desde su lejano retiro en la plácida Chequia.



por **Nacho Hernández**

Tuvo un final feliz

VAMPIRE THE MASQUERADE BLOODLINES

Troika Games lanzó en 2004 un sensacional juego llamado **Vampire The Masquerade Bloodlines**. Un título roto, incompleto y lleno de bugs, pero con una atmósfera y un guión tan brillante que se ganó un lugar especial en mi corazón. Pero a pesar de lo mal que estaba, las cosas iban a mejorar, y mucho.

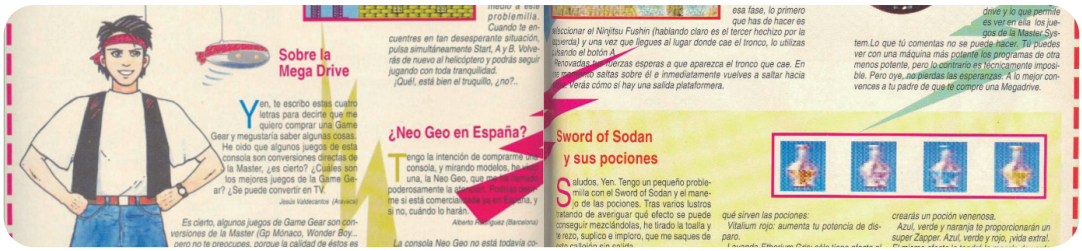
El caso es que los fans más entusiastas de este RPG arreglaron el juego con el tiempo, lo tradujeron y lo mejoraron en todos los sentidos. Así que si no lo has probado, que sepas que ahora no sólo se puede jugar sin problemas ni temores a que algo salte por los aires, sino disfrutar de la manera que se debió vender y llegar a las tiendas.

Para los que no hayan oído hablar jamás del **Mundo de Tinieblas**, de la **Camarilla** o del mito del primer vástago **Caín**, deben saber que se están perdiendo, de momento, una saga de juegos de rol y novelas que han hecho historia dentro del género de horror gótico moderno.

Y si encima ha sido mejorado por la comunidad en un acto de constancia que merece ser reconocido, mejor que mejor. Y sí, como reza el nombre de esta sección, este **Vampire** me robó del todo el corazón.

Imagen cedida por **Hobby Consolas**.

La ‘mascota’ que no fue y la revista que se llamó de otra manera



por **José Luis Sanz**

Cuando empieza un nuevo proyecto editorial se saben muchas cosas de lo que va a ser, pero en pocas ocasiones se sabe exactamente cómo se va a llamar.

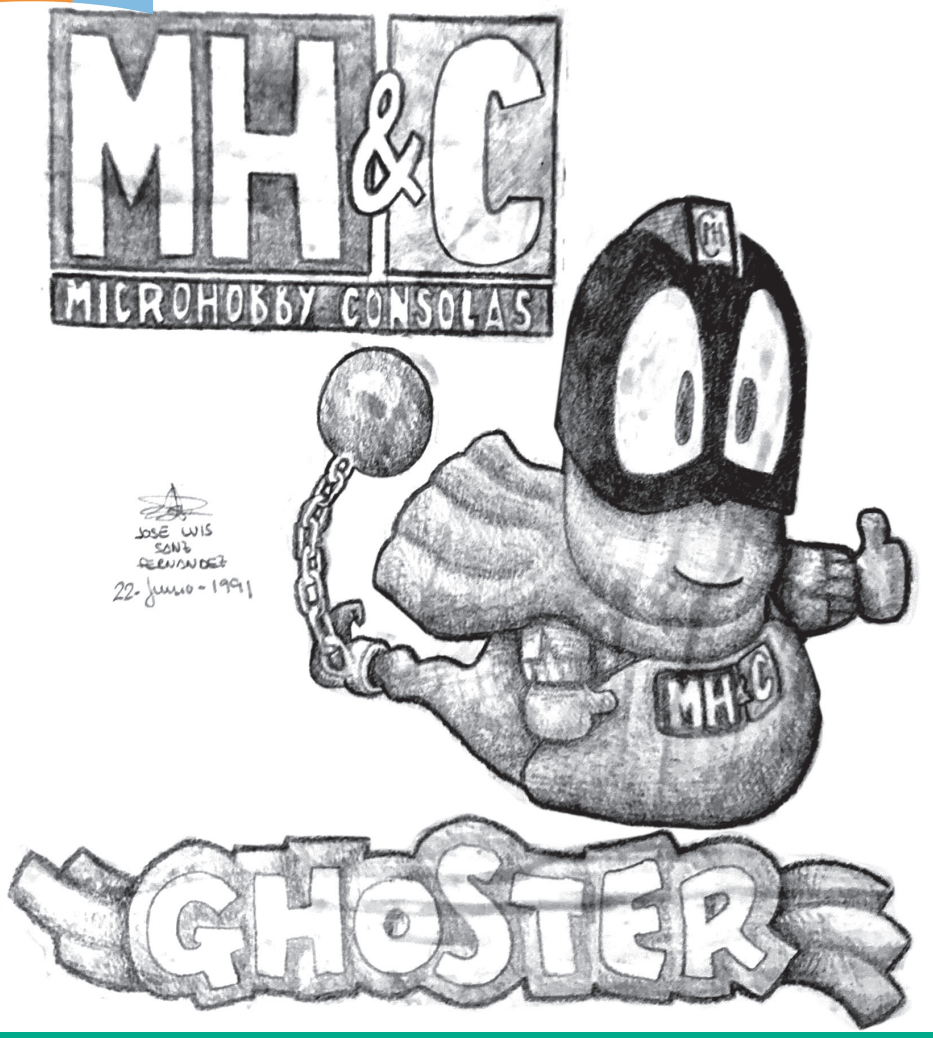
Si soy muy pesado con las historietas decidlo, que no hay intención de ser repetitivos, pero la verdad es que la creación de **Hobby Consolas** dio para escribir algunos relatos sobre la manera en la que se tomaron ciertas decisiones que luego trascendieron durante muchos años.

Yo entré a trabajar en **Hobby Press** un 21 de junio de 1991 y estaba completamente emocionado. “¡Estoy pisando el mismo suelo por el que rondan los redactores que hacen todos los meses **MicroHobby** y **Micromanía**!”. Es más, “¡estoy trabajando con los mismos que publican todos los meses MicroHobby! ¡Van a ser mis compañeros!”. Me estoy refiriendo, obviamente, a Amalio Gómez y Juan Carlos García. Casi nada al aparato. Así que estaba tan revolucionado que no paraba de pensar ideas que aportar.

De momento no hay un nombre

Desde esas primeras horas quedó claro que Marcos García y yo entrábamos a trabajar para hacer una revista de consolas, con la parte de Hobby Press que estaba publicando MicroHobby, pero que no tenía nombre en ese momento. Yo, en mi infinita inocencia, pensé que los derroteros de aquel “naming” podrían ir por usar una palabra como “MicroHobby” seguida de la de “Consolas”. Por lo que hice campaña interna para conseguirlo aunque a Amalio se le veía muy reticente.

¿Y cómo podría yo reforzar esa idea del nombre



La mascota que no fue | Aquel dibujo hecho a lápiz sobre un folio en blanco y que guardo plastificado era un personaje casi de cómic, con máscara e insignia en el pecho que seguramente no habría podido combatir con la invasión japonesa del mundo de las consolas. Descanse en paz este fantasmilla jugón.

para intentar que acabáramos teniendo de verdad una **MicroHobby Consolas** en el quiosco? Pues muy fácil, diseñando una mascota que le había escuchado al jefe decir que quería tener para el nuevo proyecto.

Nace Ghoster, pero durará poco

Todo esto que cuento no sucedió en muchas semanas o varios meses, fueron apenas 24 horas. Soy de los que las cogen al vuelo, que se quedan con lo que escuchan y no esperan para ofrecer ideas y alternativas. Así que al día siguiente de estrenarme en la empresa estuve toda la tarde en mi casa dibujando una mascota, a la que llamé **Ghoster** y que llevaría una máscara al estilo Batman con las iniciales **MHC**. Es decir, las letras de **MicroHobby Consolas**, mi apuesta de nombre para la revista. Ni qué decir tiene que la cosa quedó ahí, en un simple intento que Amalio no tuvo en cuenta porque, todo hay que decirlo, él ya tenía en mente cuál iba a ser el enfoque de ese personaje que definiría **Hobby Consolas.** Un **Yen** influenciado por una cultura japonesa que era la que comenzaba a mandar entonces. Algo que **Ghoster** no tenía ni por asomo. Así que sí. Amalio acertó de pleno. ¿No?

Diviértete con HOBBY CONSOLAS

ES FANTÁSTICA. MES A MES NOS HABLA DE TODAS LAS NOVEDADES EN VIDEO-JUEGOS PARA SEGA, NINTENDO, MEGA-DRIVE, GAME-BOY, GAME GEAR Y LYNX.

¡YA HA SALIDO HOBBY CONSOLAS...! !...Y CÓMO MOLA!

ADEMÁS, ENCONTRARÉIS COMENTARIOS, TRUCOS, MAPAS, AYUDAS... LO MEJOR DE LO MEJOR. ¡CÓMPRALA!

YA A LA VENTA EL Nº 1

Regalamos

1.000

GAME BOY

¡HAZTE CON UNA!

ESCRIBE, PINTA Y COLOREA

No hay dos sin tres, así que os traemos de nuevo una remesa de mensajes. Recordad que podéis mandar vuestras reflexiones y aportaciones al email de **soporte@hechoconpixels.com.** ¡Venga, que se os ve un poco vergonzosos!

por **Eduardo Hdez.**

UN ANÁLISIS QUE NO TENÍA PERDÓN DE DIOS

Quiero rebatir la review que hizo Alberto Pascual en el número 2 de SuperJuegos a **Super Mario World**. No estaba del todo mal, pero la puntuación que le dio no hay por dónde cogerla.

¿Interés 76? No entiendo muy bien qué se puntuaba en interés. Sea lo que fuera le doy un 95.

¿Dificultad 63? Si 0 es muy fácil y 100 es imposible, tal vez el 63 esté bien si solo queremos pasarnos el juego. Si queremos sacar los 96 finales de pantalla, la dificultad la subiría a 95.

¿Gráficos 71? Sin ser lo más espectacular de la época era una evolución enorme respecto de **SMB 3** y había unos efectos de transparencias, zooms, coloridos, sprites enormes, nunca vistos antes de la SNES. Le doy un 90 y estoy siendo tacaño.

¿Originalidad 68? Te lo puedo llegar a comprar por repetir muchas cosas del **SMB 3**, pero tiene a Yoshi, la capa para volar, el ítem en reserva... le daría un 75 mínimo.

¿Sonido 61? Pero si son unas músicas de **Koji Kondo** que suenan que da gusto. Para mí un 95 mínimo.

Puntuación ajustada al estilo **SuperJuegos** de 1992:
95+97+90+75+95= 452 => / 5 = **90,4**

CONSOLAS

En pantalla

SUPER MARIO WORLD

Una prueba de fuego para Mario

Este mes aparece en España la consola Supernintendo. Hace varias semanas que SUPERJUEGOS ha tenido acceso a este nuevo modelo, conocido en otras latitudes por Superfamicon. Como era lógico, el juego que la acompaña tiene como protagonista al buque insignia de la empresa japonesa, el popular Mario, quien vive nuevas aventuras para evitar que su eterno enemigo Bowser domine el mundo de Koopa.

Supernintendo: arcade

Super Mario Bros es un divertido personaje que no se cansa nunca de explorar nuevos mundos y conocer las más fascinantes aventuras. Esta vez, un amigo suyo, el dinosaurio Yoshi tiene problemas. Sus mejores amigos están atrapados en poder de Big bad Bowser, quien para vengarse de Mario los ha encerrado en varias torres situadas en el reino de Koopa.

En ayuda de sus amigos

La acción comienza cuando Mario acude a visitar a Yoshi. Este le deja un recado avisándole de que ha partido a rescatar a sus amigos del poder de Bowser. Como la misión no es nada fácil, Mario corre a echarle una mano, pero pronto descubre que el propio Yoshi también ha sido capturado. Tras liberarle, continuarán juntos la aventura que sólo puede terminar con la derrota una vez más, de Big Bad Bowser.
Pero antes hay que limpiar las diversas zonas de Koopa de enemigos.

Yoshi es una inestimable ayuda para llevar a buen final nuestra misión.

Estos presentan numerosos aspectos y hay que luchar contra dragones, grillos, topos, tortugas y toda clase de animales que habitan este peligroso mundo.
No puede faltar en esta aventura un viejo conocido de Mario: el terrible Bullet Bill quien no desea otra cosa que vengarse de las derrotas sufridas a manos de Mario, y le atacará con su forma de bala gigante.
Existen otros obstáculos en forma de abismos, lagos con minas, focos de fuego y varias trampas preparadas para impedir el avance de los dos aventureros.

Para sacar ventaja

Por el camino Mario encontrará muchas monedas de oro. Es importante recoger todas las que pueda, puesto que al llegar a las 100 monedas obtiene una vida extra.
Presta atención a los consejos que obtienes en las peñas oscuras situadas en la ruta; dan pistas sobre dónde están los amigos de Yoshi y de algunos peligros acechantes.
En el nivel 3-1, al salir del puente del río en la mitad del nivel, puedes atravesar el resto de la pantalla volando.
También puedes pasar de un nivel a otro sin necesidad de terminar el anterior apretando Start y después Select, seleccionando la zona donde quieres ir, pero ésto sólo funciona cuando has terminado el nivel previo.

Ahora puede subirse por las paredes si coge carrerilla suficiente, algo de mucha utilidad cuando se encuentre atrapado en senderos sin salida.
Montar en los delfines es el único medio de atravesar los interminables mares llenos de peligros,pero hay que recordar que estos delfines son amigos de Mario.
Su famosa capa es también una gran ayuda, puesto que además de poder destruir con ella a sus enemigos posee la facultad de hacerle volar remontándole por el cielo para salvar así a los enemigos acechantes en tierra. Tampoco se debe olvidar la importante labor que realiza Yoshi al permitir que Mario monte sobre él, transportándole más deprisa por las tierras de Koopa. Con su gran lengua puede atrapar algunos enemigos a distancia para engullirlos y después lanzar bolas de fuego o piedras sobre otros animales que se acerquen con malas intenciones. Pero Mario debe protegerle bien y no exponerlo demasiado puesto que, si es alcanzado por un enemigo, huirá asustado dejando a Mario solo. Más tarde, repuesto del susto, vuelve para seguir junto a su amigo.

ALBERTO PASCUAL

SUPERMARIO WORLD

Interés:	76
Dificultad:	63
Gráficos:	71
Originalidad:	68
Sonido:	61
Total:	67,8

47 Súper Juegos

por **Uxío Feixoo**

El bueno de **Uxío** quiere recordar un viejo incidente que tuvo con miembros del canal **Generación Z80**, que no se tomaron de muy buena gana las bromas y chascarrillos que plasma en sus viñetas. JL, Marcos, Bruno, Raúl, Delúcar y otros aparecen corriendo tras el artista en un intento por acallar sus “bulos, fake news y fangos”.

por **Rodrigo Alejandro**

ME ROBÓ EL CORAZÓN

Night Driver, velocidad nocturna | Las recreativas son un imán para los niños, y si el mueble simula un coche aún más. Ver **Night Driver** con su volante a los cuatro años, con barras blancas como carretera y una increíble sensación de velocidad, me enamoró.

Lectores que han comprado PIXELS Collector's Edition*

Abel Martínez Mecina
Abraham Pérez Pérez
Acaymo Navarro Cerpa
Adolfo Fernández López
Adonay González Darias
Adrián Cuervo González
Adrián Villa Muñoz
Agustín Jurado Mendez
Alba Pendón Sanabria
Albert Mercadé Casanova
Alberto Abenza
Alberto Conde
Alberto Escolano Sánchez
Alberto Marín Blanco
Alberto Navarro Cantavella
Alberto Verdu Cano
Aleix Miró García
Alejandro Baldominos Gómez
Alejandro Corral Granados
Alejandro Llin Sanz
Alejandro Muñoz Paniagua
Alejandro Valverde Miranda
Alex Gil Sánchez
Alex Zapatero Lozano
Alfonso Nistal Herrera
Alfredo Gallego Trillo
Alfredo Lamana Riu
Álvaro Arroyo Camacho
Álvaro Gómez Amor
Álvaro Lozano Rodríguez
Amado Sánchez González
Andrés Antolín Osuna
Andrés Palomares
Andrés Pardo García
Angel De La Torre García
Angel García García
Ángel Gómez De La Peña
Ángel Mateos Martínez
Ángel Pastor Sánchez
Angel Reyes Oliva García
Antonio Delgado Fernández
Antonio Elvira Domínguez
Antonio Iniesta Tresaco
Antonio Jesús García Fernández
Antonio Jesús Ramírez Dorado
Antonio López Sala
Antonio Luis Carretero Márquez
Antonio Luis Prats Cubedo
Antonio Ortiz Medina
Antonio Pérez Soler
Antonio Sánchez De Vega
Arturo Blanco Pereiro
Asier Zubizarreta
Benat González Aberasturi
Benjamín Mañas Cárdenas
Bernardo Martínez
Bernat Rodríguez Caldú
Bieno Marti
Borja Garate Maidagan
Borja Pérez Rodríguez
Carlos Casado Freire
Carlos Cobián Campillo
Carlos Crespo Ochoa
Carlos Duran
Carlos González Morcillo
Carlos Insua De La Fuente
Carlos Miguel Iranzo Sabater
Carlos Rubio García
Carlos Urbano Corrochano
Carlos Vidal Rodríguez
César Karam Palos
César Prados González
Cipriano Sánchez Herraiz
Cristian Almendros Hatesaul
Cristian Belzunces
Cristian Cabezas Guerrero
Cristo Viera Jerez
Daniel Barragán
Daniel Escalante Osuna
Daniel Expósito Zafra
Daniel García Molina
Daniel Lorenzo Alonso
Daniel Olcina Momplet
Daniel Ordovas Pascual
Daniel Rico Alejos-pita
Daniel Rodríguez Madrid
Daniel Salvador Krannich Román
Daniel Sánchez Agell
Daniel Vega Rodríguez
Darío Martín Sánchez
David "xax" Santos Chaves
David Baquero
David Caballero Manzano
David Calvo Alegria
David Cid Feijóo
David Fernández Sanz
David García Cordero
David Herrero Valle
David Pérez Arribas
David Romero Tobar
David Santos
David Vega García
David Vega Nevares
David Vega Vandenbempt
Davide Battagin
Diego García Sánchez
Diego Lorenzana Suárez
Diego Vicente Garitas
Dimas Sánchez Cremades
Eduard Morales Surribas
Eduardo Briz Merino
Eduardo Falla Ramón
Eduardo Hernandez García
Eduardo Hernández G utiérrez

Lectores que han comprado PIXELS Collector's Edition*

Eliseo Manuel Alvarez Martínez
Emilio Adá Nogueira
Emilio Arias
Enrique Condo
Enrique Navarro Sancho
Eqposnhx Luis García Villarejo
Ernesto Martín Laso
Ernesto Martínez Viejo
Esteban Bernal Castello
Eugenio Fernández Manrubia
F. Aguado
Fco. Fidel Ortega Espliego
Felipe Méndez Garrido
Felix Paez Pavon
Felix Xabier Solas De La Hoz
Fernando Cardona Guzman
Fernando Gutiérrez Fernández
Fernando Herrero Suárez
Fernando López Orenes
Fernando Mena Rivera
Fernando Soguero Sánchez
Fran Iglesias Villafañez
Francisco Aprea Vallejo
Francisco Blazquez Arauzo
Francisco Fernández González
Francisco Javier De Andrés Copa
Francisco Javier Del Pino Cuesta
Francisco Javier Fuentes Moreno
Francisco Javier Linares
Francisco Javier Martín Cubino
Francisco Javier Ortiz Trujillo
Francisco José Ledesma Durán
Francisco Luis Fernández Soriano
Francisco Manuel Sánchez Bautista
Francisco Mayoral Santos
Francisco Miguel Alarcón Parra
Francisco Raúl Castro Armario
Gabriel García Pavía
Gerard Vazquez Arevalo
Gerardo Macías García
Germán Escandell Palerm
Germán Maroto Zahonero
German Postigo Expósito
Gonzalo Benítez Gracia
Gonzalo Martín Sánchez
Guillermo Juan Salom Fullana
Héctor Ferreiro Vicente
Héctor Fraile Fuentes
Héctor García Reyes
Héctor Rodríguez Díaz
Héctor Salvatierra Pérez De Madrid
Himorell Jaramillo
Iban Castillo Patallo
Iban Pérez Romero
Igor Nadal Lázaro
Iñigo Gabilondo Cuellar
Iván González Castro
Iván Martínez
Ivan Mouriz Ibarra
Ivan Papio Alonso
Ivan Robles Del Amo
Jaime Ait Morillo
Jaime Gil Martínez
Jaime Hernández Rangel
Jaime Iglesias Mantero
Jaime Oviedo Silveira
Jaime Rodríguez Montero
Jaume Rubió Mata
Javier Aguilar Saavedra
Javier Bardal Prieto
Javier Bruña González
Javier De Miguel Varela
Javier Fernández Baeza
Javier García Bethencourt
Javier Gomez Montoya
Javier Granadino Cardoso
Javier Heredia Mata
Javier Jiménez Cidre
Javier Pérez Sobrino
Javier Ramos Fariña
Javier Román Puche
Javier Villanueva Larrosa
Jesús Damián López Pérez
Jesús Díaz-cano
Jesús Fernanz Antón
Jesús García Rodríguez
Jesús Herrera Cámara
Jesús Javier Arceo Otero
Jesús López González
Jesús M. Grille Medina
Jesús Sánchez Vigil De La Villa
Joan Boria Boronat
John Moreno Howard
Jokin Moreno Oteiza
Jon Zorita Leza
Jonatan Amblar Abellan
Jonathan Villanueva Mangier
Jordi Aljama Pinto
Jordi Escobar
Jordi Ramos Montes
Jorge García Cebria
Jorge Peñalver López
José A. Ramos
José Angel López Moreno
José Antonio Férez Rodríguez
José Bartolome Alvarez Ferrera
José Carlos Hernández Pulgarin
José Enrique Chamorro Muriel
José Francisco Orellana Ayuso
José Gabriel Ortiz Lavera
José García López
José Hernandez Jiménez
José Ignacio Muelas Gonzaléz
José Jiménez Guerrero
José Luis Cartagena García
José Luis Equiza Calvo
José Luis Gil Garnelo
José Luis Gómez Sánchez
José Luis López Sánchez
José Luis Molina García
José Luis Nava García
José Luis Reinoso López (kiosco)
José Manuel González Ariza
José Manuel Martínez Aguilar
José Manuel Rodríguez Rodríguez
José Maria Diaz Aguilar
José Maria García Torregrosa
José Maria Margallo Salgado
José Niclós Cámarasa
José Ramón Calvente Castillo
Josép David Ruíz Santos
Josép Yebra Payán
Jpjmayll Juan Manuel Barrio Olmos
Juan Aguilar López
Juan Agustín López Montero
Juan Antonio García De Quinto
Juan Antonio Montalbán Carmona
Juan Carlos Bergon Esparcia
Juan Carlos Gámez Pajuelo
Juan Carlos González Amestoy
Juan Carlos Lozano Soler
Juan De Sala Reina
Juan Ignacio Del Valle Cosme
Juan José Abellán Vázquez
Juan José García Criado
Juan José Torres García
Juan Luis Fernández García
Juan Luis González López
Juan Manuel Garrido Sánchez
Juan Manuel Lledó Fernández

Lectores que han comprado PIXELS Collector's Edition*

Juan Miguel Hidalgo García
Juan Ramón Cordero Morán
Juan Vicente Herrera Ruíz De Alejo
Julen Corta Negueruela
Julen Elizondo Atxa
Julian Garrido Pérez
Julio Hernández Lobato
Julio Jiménez Delgado
Julio Montes Torres
Julio Pérez Morago
Julio Sánchez Mustieles
Julio Trigo Filgueiras
Leonardo Sandoval Vicente
Lillo Fernández
Lluis Martínez Carrera
Luis Alfonso Álvarez Chavarria
Luis Alfonso Mato Pérez
Luis Brazo
Luis Carlos Pérez De Mezquia Bargos
Luis De Francisco Camargo
Luis Manuel Diez Argos
Luis Martos Rodríguez
Luis Miguel De Frutos Herrero
Luis Penit Velasco
Manuel Ángel Fernández Luque
Manuel Benítez Bermúdez
Manuel Bordallo Hernandez
Manuel Castro Malet
Manuel Felipe Alonso De La Cruz
Manuel Galisteo Freire
Manuel García Jiménez
Manuel Gil Mediavilla
Manuel Hermida Ruido
Manuel Huertas Rodriguez
Manuel Román Jódar
Manuel Sánchez Herraez
Manuel Siles
Manuel Tomás Asensio
Marcos Delgado Martínez
Marcos Morcillo Rueda
María De La Concep-
ción López Alvarez
Mauricio Cueto Pérez
Miguel Ángel Martínez Marcos
Miguel Ángel Molón Díaz
Miguel Angel Reyes Molon
Miguel Conejo Moreno
Miguel Corral Alvarez
Miguel González Cote
Miguel Martín Alonso
Miguel Ovelar
Nacho Abril Benavides
Natxo Cruz Cardiel
Niko Fdez De Las Heras
Òscar Barrientos Pellicer
Oscar Carreño Riera
Oscar Fernández Fernández
Óscar Herráez Gutiérrez
Oscar Loriz Blanco
Óscar Rodríguez Navacerrada
Oskhar Pereira Canalejo
Pablo Carretero Gomez
Pablo GaciMartín González
Pablo José Fernández Bermudez
Pablo Rozadillas
Pablo Ubios
Pedro De Pablos Moreno
Pedro Guerrero García
Pedro Jesús Ferro Bouza
Pedro Jesús González Viguera
Pedro López Muñoz
Pedro Pablo Aramburu Fernández
Pilar Muñoz Aranda / Alber-
to Bermudo Delgado.
Rafael Alfaro
Rafael Cantero Baron
Rafael Saguar Corral
Ramón Borja Espillaque
Ramón Casanova Castro
Ramón Navarrete Muñoz
Raul Cano Tomas
Raul José Gomez Lozano
Raul Jusdado Tejedor
Raúl Montero Merchán
Raul Rosillo García
Rayco Domínguez Miranda
Ricardo López
Richard Grey
Roberto Moya Elson
Roberto Sánchez
Roberto Sarabia Crespo
Román López Díaz De Freijo
Roque Lara Núñez
Rubén Bautista Herrera
Ruben Bello Prada
Rubén García Gómez
Ruben Navarro Monzo
Ruben Rodriguez Conde
Rubens Fernández Amoros
Sagrario Acebo Rodríguez
Salvador Blanco Álvarez
Santi Ruíz Rosell
Santiago Balsa Rodríguez
Santiago Corrales Vilches
Santiago Gomez García
Sergio Aguaviva Rodríguez
Sergio Aguilera Molina
Sergio Bueno Escribano
Sergio Cámarasa Rubio
Sergio Cortés García
Sergio Fernadez
Sergio Suarez García
Simon Gomez Cabanelas
Tom Gangoiti Medina
Tomas Martínez Sánchez
Toni Payeras Nicolau
Uxío Feixó Seara
Vanessa Navarro Lascorz
Vicente Gallego Salinas
Vicente López Camacho
Victor Diaz Villar
Victor Francisco Romo Blanco
Victor Gómez García
Victor Llamazares López
Victor Manuel Serrano Jiménez
Víctor Ortuño Domínguez
Victor Pozuelo Zurera
Víctor Sánchez Martín
Victor Segura Blanco
Victor Sevilla Marquina
Victorio Manuel Pareja Calmaestra
Xavier Anglès Pujolràs
Xavier Castellano Martín
Xavier Romero Montañana
Yolanda Gancedo Santamaria

(*) Lista de compradores de la Collector's Edition de PIXELS a fecha de cierre de 26 de mayo de 2025 a las 17:32h.

NUESTROS COLABORADORES

HECHO CON **PIXELS**

Aquí te presentamos algunos de los colaboradores que participan en **PIXELS**, perfiles que han trabajado a lo largo de los últimos 40 años en medios especializados de videojuegos en España. Además de estos rostros nuevos, tenemos que añadir a perfiles nuevos y viajeros espaciales. Aquí los tenéis.

Sonia Herranz

@Soniaherranzz

Desde 1992 en medios especializados, he trabajado en revistas como:

- Hobby Consolas
- Todo Sega
- Nintendo Acción
- HiTech
- Playmanía
- Hobbyconsolas.com
- RetroGamer

Marcos García

@Marcostheelf

Desde 1991 en medios especializados, ha trabajado en:

- Hobby Consolas
- MicroHobby
- Super Juegos
- Mega Sega
- Super Juegos Xtreme
- PlayStation Oficial
- Generación Z80

Bruno Sol

@YeOldeNemesis

Desde 1992 en medios especializados, ha trabajado en:

- Hobby Consolas
- Super Juegos
- Mega Sega
- Super Juegos Xtreme
- PlayStation Oficial
- GamesTM
- Generación Z80

Nacho Hernández

@ElPixelPodcast

Desde 1999 en medios especializados, he trabajado en revistas como:

- Otaku Players
- DOF6
- Game 40
- Juegos & Cía.
- Computer Hoy Juegos
- Micromanía
- Pixel Perfect Podcast

Juan Carlos Sanz

@Myrck

Desde 1992 en medios especializados, he trabajado en revistas como:

- Hobby Consolas
- Super OK Consolas
- Super Juegos
- Superjuegos.es
- Mega Sega
- Computer Hoy Juegos
- Generación Z80

PRÓXIMO NÚMERO

Nº7_Corre_salta

Este mes no habrá misterio con el próximo número de **PIXELS.** Es un momento especial para el proyecto así que hemos hecho una **pequeña excepción**, por este número.

¿A que os gustan los viejos juegos deportivos de los 80?

STAFF

Hecho con Pixels nº6

EDITA

Hecho con Pixels Editorial S.L.
Editada en Alcorcón (Madrid)

DIRECTOR
José Luis Sanz

FIRMAS INVITADAS
Sonia Herranz, Marcos García, Bruno Sol, Juan Carlos Sanz, Ignacio Hernández, José Luis Molina, José L. Sanz Serna

DISEÑO Y MAQUETACIÓN
José Luis Sanz

SOCIAL MEDIA Y VÍDEOS
José Luis Sanz Serna

DISTRIBUYE
Gamepress.es

IMPRIME
Blanca impresores

IMPRESO EN ESPAÑA

Queda prohibida la reproducción total o parcial, por cualquier medio o en cualquier soporte, de los contenidos de esta publicación sin el permiso previo y por escrito del editor.

Depósito Legal M-7077-2025

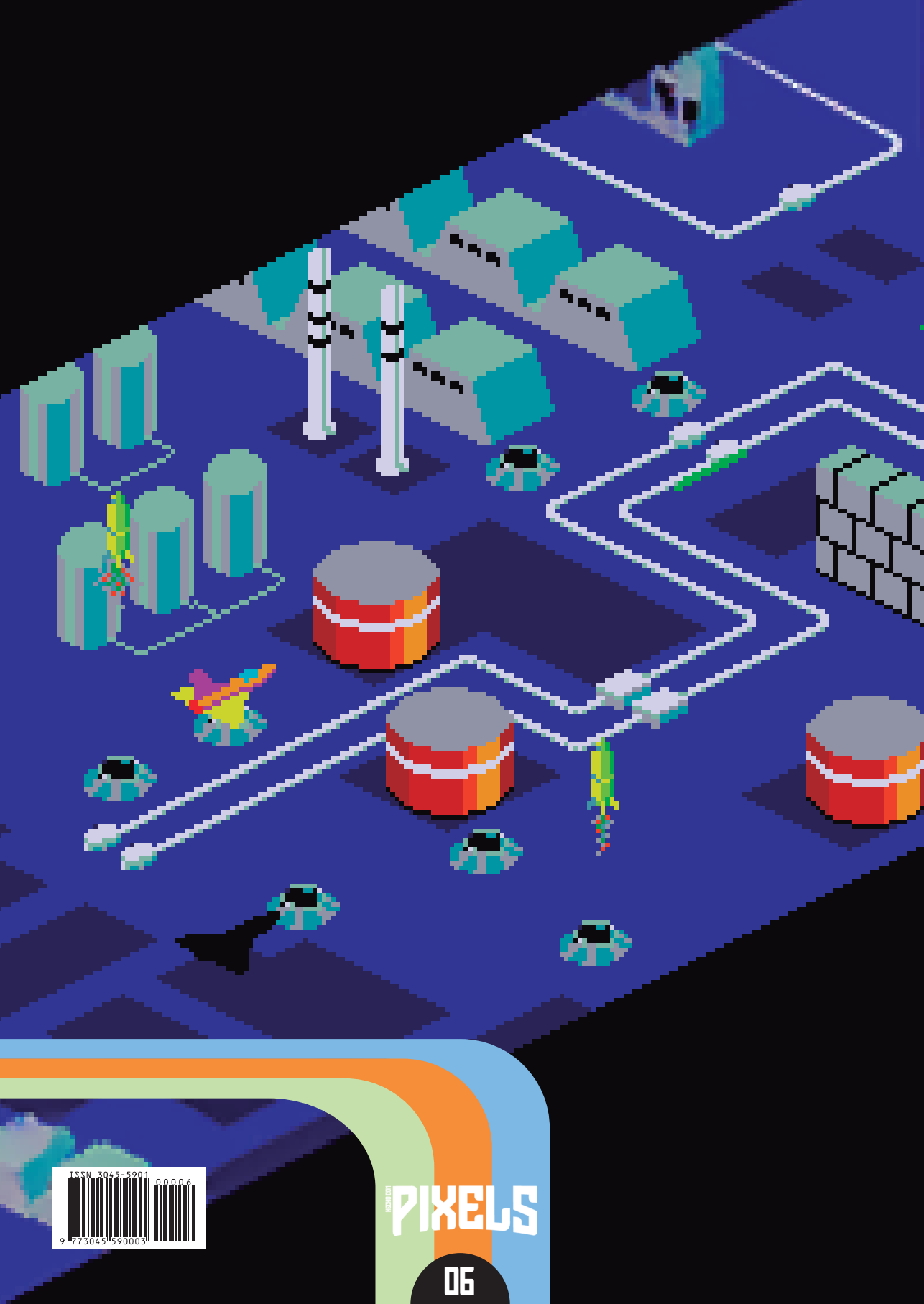
CONTACTO
@HechoconPixels

SOPORTE
soporte@**hechoconpixels.com**

INFORMACIÓN
info@**hechoconpixels.com**

Los contenidos de esta página podrían cambiar en el siguiente número por necesidades editoriales | Imagen Amstrad CPC pixelado by MacDeath | Pixeljoint.

MECHA CON
PIXELS



ISSN 3045-5901 00006

PIXELS

06